

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMISSE

Duell am Ende
der Galaxis

Star Gladiator

Capcoms erstes 3D-Beat'em-Up

Konkurrenz für Bandicoot

Pandemonium

3D-Reise ins Land der
Riesenpilze

Noch
schöner &
übersichtlicher
dank neuer Optik!

MANIAC 2000





Mehr Infos auf der Psygnosis-Website unter: [HTTP://WWW.PSYGNOSIS.COM](http://WWW.PSYGNOSIS.COM)

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken
mit allen Details

Boxenstops, wechselnde
Wetterbedingungen und
spektakuläre
Überholmanöver

Stereo, QSound
oder Dolby Surround

Live-Kommentare von
Jochen Mass - wie im
Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit
dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

91%

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste
Rennspiel in der 32-Bit-Box."

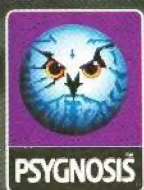
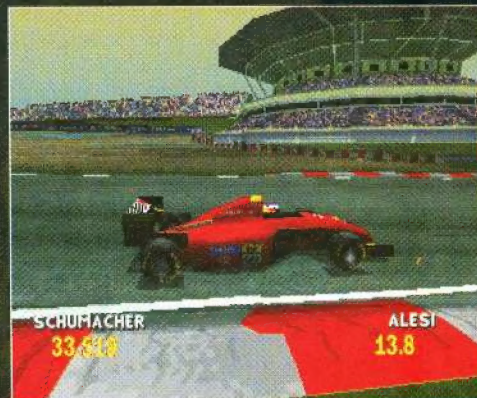
90%

MANIAC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste
Rennsimulation für Heimkonsolen."

90%

Next Level



FORMEL 1

Das erste offizielle Formel 1-
Rennspiel für die PlayStation



OKTOBERREVOLUTION

PC XTREME

Xpress

Nachrichten aus Japan, USA und Europa

Xrating

Die Spiele des Monats im Test

Xtension

Der definitive Hardware-Durchblick

Xclusive

Feature: Die 100 besten PC-Spiele

AB 2. OKTOBER AM KIOSK

TEAM XTREME

Martin Gaksch



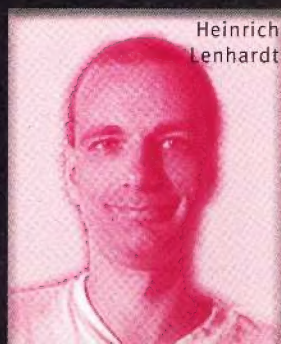
?

Winnie Forster



?

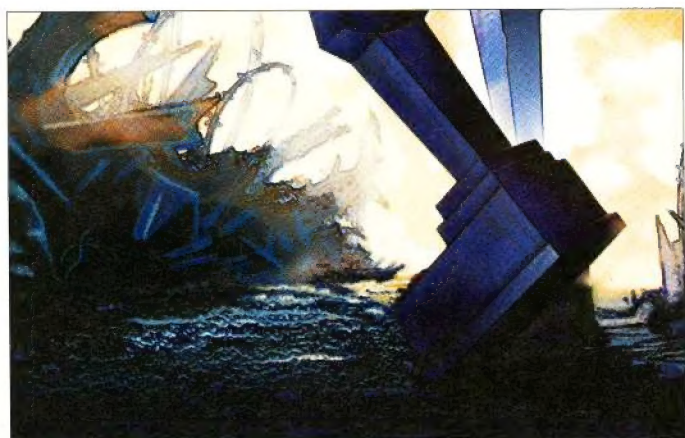
Heinrich
Lenhardt





PREISGÜNSTIG UND UNSCHLAGBAR STARK

Die Sommerpause ruft – angesichts zahmer Saturn- und Playstation-Zuwächse sowie ruhigem N64-Verkauf in Japan – die Konsolen-Zweifler auf den Plan. Manch' einer glaubt, das war's dann für die Videospiele, der PC sei als Spielmaschine nicht mehr zu schlagen. Vor allem in Deutschland denken viele CD-ROM-Entscheidungsträger so. Dem entgegen steht das Verhalten der Hersteller in den USA und Japan, die bevorzugt für Konsolen entwickeln: Trotz PC-Bekenntnis programmieren Capcom, Konami und Psygnosis, Sega und Square am liebsten für Saturn und Playstation und spenden dem PC meist nur Umsetzungen. Auf der anderen Seite haben selbst eiserne Win95-Anhänger ihre Konsolen-Ignoranz aufgegeben. So wird Sierra nach "NASCAR Racing" (MANIAC 9/96) und "Last Dynasty" (Seite 12) auch



Neuentwicklungen wie "Cyber Gladiators" (großes Bild) für die Playstation liefern. Im Hinblick auf geplante Spiele und Preispolitik (maximal 200 Dollar kostet in den USA eine Konsole) sieht MANIAC für das Videospiel eine goldenen Zukunft.

Trotzdem steht ab dem 2. Oktober "PC-Xtreme" neben MANIAC an Eurem Kiosk: Unter der Leitung von Martin Gaksch und Winnie Forster sowie des ehemaligen PC Player-Chefs Heinrich Lenhardt testet und recherchiert ein Pentium- und WWW-erfahrenes Team. PCX wird für die intel- und Microsoft-Gemeinde, was

MANIAC für Konsolen-Freunde ist: Ein zuverlässiger Führer durch das digitale Spieleparadies. Wer sich für PC-Entertainment interessiert, dem sei PCX als MANIAC-Begleitlektüre empfohlen.

MANIAC selbst profitiert vom Kompetenz- und Personal-Zuwachs der letzten Wochen: Wir hoffen, Euch gefallen unsere neue Optik und die Themen dieses Sommermonats. Viel Spaß.

Ende August gab Nintendo die ersten US-Spiele für des N64 bekannt: Neben *Super Mario 64* (gilt nach dem Japan-Start als eines der besten Videospiele des Jahrzehnts) erscheint in Amerika am 29. September die Flug- und Schwebesimulation *Pilotwings 64*, die als erstes Konsolenspiel ein realistisches Flugmodell unter Berücksichtigung von Wind und Wetter, Thermik und Aerodynamik aufweist. Weniger authentisch ist das Fahrgefühl von *Cruis'n USA*, einem Transamerika-Rennen, das in der Spielhalle durch fotorealistische Texture Maps, Hochgeschwindigkeits-Drängeleien und Massenkarambolagen auffiel. *Wave Race* erscheint zwischen Mario und Cruis'n USA (4. November) am 18. November. Sieben Tage später kommt das fünfte US-Modul in den Handel, das Update einer indizierten Arcade-Schlägerei.



MAN!AC

NEWS



8 Duell am Ende der Galaxis: Star Gladiator
Der Schritt von der Anime-Arena aufs 3D-Spielfeld ist geglückt: Mit der Special- & FX-Orgie "Star Gladiator" präsentiert MAN!AC Capcoms neuestes Beat'em-Up.

12 Last Dynasty

Piraten-Dynastie im Weltraum: Adventure-Entwickler Sierra setzt die 3D-Ballerei "Last Dynasty" für Konsolen um.

14 Chaoten-Crash: Street Racer

Die Cartoon-Chaoten sind zurück: Ubi Softs "Street Racer" rauschen über Polygon-Kurse in die 32-Bit-Ära.

16 Alles Sense: Discworld 2

Überbevölkerung: Der Scheibenwelt-Tod geht in Pension.

18 Riesenpilze & Hängebrücken: Pandemonium

Der Hofnarr und ein flinkes Mädchen streunen durch die 3D-Welt der "The Horde"-Entwickler Crystal Dynamics

20 Jobs mit Zukunft: PR-Assistent / PR-Manager

25 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel

45 *Tips & Tricks zur ultimativen "Formel 1"-Simulation.*

16 *Psygnosis legt nach: Das witzige Pratchett-Adventure "Discworld" wird fortgesetzt.*

18 *Die Erfinder des ritterlichen Strategiespiels "The Horde" inszenieren mit "Pandemonium" ein märchenhaftes 3D-Abenteuer für Jump'n'Run-Köner.*

8 *Neue Helden braucht das Universum: In "Star Gladiator" tummeln sich die ersten 3D-Helden des "Street Fighter"-Erfinders Capcom.*

FEATURES

72 Mädchen, Männer und Motoren: Formel 32

Motorengedröhne und karierte Flaggen: Erlebt mit MAN!AC den ultimativen 32-Bit-Rennspielführer.

26 Square-Neuheiten 96/97

Final Fantasy 7: Render-Rollenspiel für Playstation

Final Fantasy Tactics: Strategie im "FF"-Universum

Saga Frontier: 2D-Abenteuer für RPG-Romantiker

Bahamut Lagoon: Taktisches Super-NES-Finale

Bushido Blade: Samurai-Duelle als 3D-Beat'em-Up

45 Formel-1-Special

Player's Guide zu Psygnosis' überragendem Rennspiel

MEDIEN

82 Musik aus dem World Wide Web: Popkomm.96

Die digitale Hysterie ist vorüber, doch aus der Musikbranche sind Online-Präsentationen nicht mehr wegzudenken.

RUBRIKEN

87 Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

5 Editorial

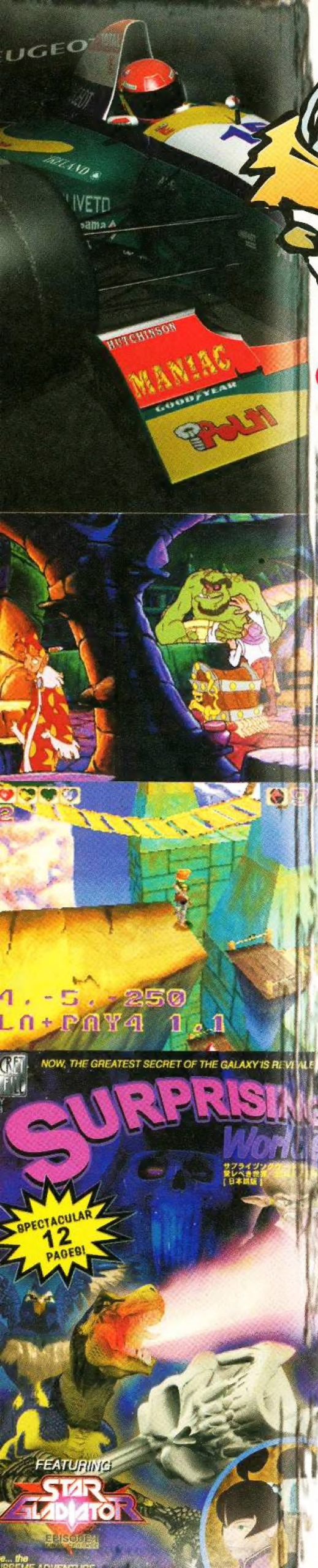
80 Leserbrief

89 Impressum/Inserenten

84 Kleinanzeigen

86 Abo-Anzeige

90 Vorschau

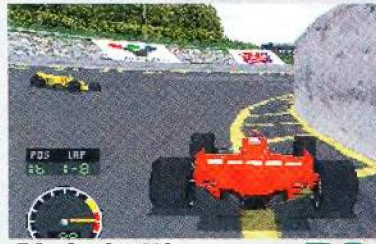


PRESENTS

TESTS



53 Alien Trilogy



50 Andretti Racing



60 Blazing Dragons



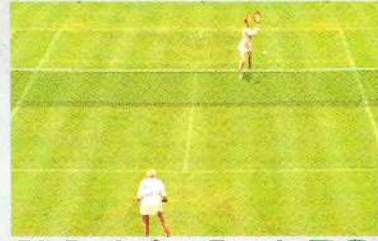
62 Bubble Bobble & Rainbow Islands



61 Bust a Move 2



68 Casper



70 Davis Cup Tennis



57 Galaxian 3



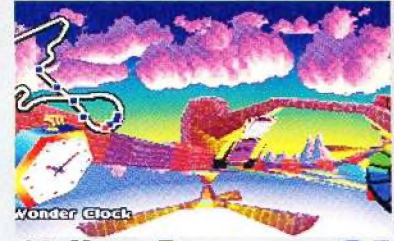
67 Hive, The



66 In the Hunt



44 Madden '97



69 Motor Toon Grand Prix 2



71 Nights



56 Tekken 2



64 Time Commando



58 Wipeout 2097



52 Worldwide Soccer '97

IMPORT-TESTS



38 Chase HQ & S.C.I.



33 Fighting Illusion



32 Street Fighter Zero 2



34 Tobal No.1



40 Lufia 2



36 Robo Pit

STAR GLADIATOR Die Arena am der Galaxis

DAS GALAKTISCHE GRINSEN

NAME: SATURN
ALTER: 260 JAHRE
GRÖSSE: 183 CM
GEWICHT: 71 KG

Mit seinen 260 Jahren hat der Außerirdische Saturn schon eine Menge erlebt - das strahlende Grinsen ist im dabei trotzdem nicht vergangen. Der grüne Gladiator schwingt zwei messerscharfe Plasma-Yo-Yos und tänzelt behende um seine Gegner herum.



WAFFE: PLASMA YO-YO

Die Prügelspiele von Namco, Sega und Takara haben Capcom vom Beat'em-Up-Thron gestürzt. Nach endlosen "Street Fighter"-Updates schlägt Capcom nun mit intergalaktischen Polygon-Duellen zurück.



Wirbelndes Chaos: Bilstein erwartet Euch am Rande eines schwarzen Lochs. Trümmer & Rummüll umkreisen die Arena.

AUS DEM REICH DER TOTEN

NAME: BILSTEIN
ALTER: 48 JAHRE
GRÖSSE: 198 CM
GEWICHT: 126 KG

Egal wie gefährlich der Feind auch ist - Obermotz Bilstein hat für seine Gegner nur ein knochiges Grinsen übrig: Hinter dem mächtigen Zweihandschwert und einer runenverzierten Lederkluft lauert der bleiche Schädel eines Untoten. Ob hinter Bilstein noch ein mächtigeres Wesen wartet?

WAFFE: PLASMA SCHWERT

TYRANNOSAURUS AUF DER RETORTE

NAME: RIMGAL
ALTER: 1 JAHR
GRÖSSE: 195 CM
GEWICHT: 126 KG

"Primal Rage"-Fans steigen mit Rimgal in die Arena: Der Saurier schlägt mit geschupptem Schweif, zermalmt seine Opfer zwischen mächtigen Kiefern oder röstet Euch mit seinem feurigen Odem. Als Waffe schwingt Rimgal eine Menschen-Wirbelsäule samt Schädel.

WAFFE: TODESKNOCHEN

DER LETZTE RITTER

NAME: GERELT
ALTER: 38 JAHRE
GRÖSSE: 188 CM
GEWICHT: 75 KG

Wo sich gefährliche Monster und übermütige Teenager tummeln, ist auch der letzte Weltraum-Paladin nicht weit. Edelmann Gerelt kämpft mit dem Rapier. Durch den geöffneten Kragen seiner stählernen Ritterrüstung zeigt er seine behaarte Heldenbrust.

WAFFE: PLASMA SÄBEL

Ende



5 seit Beginn der 32-Bit-Ära protzen die Hersteller mit hochkarätigen 3D-Beat'em-Ups, nur Capcom blieb bei bewährten Bitmap-Kämpfen à la "Street Fighter". Nach dem gelungenen 3D-Einstand

mit "Resident Evil" wagen sich nun auch Capcoms Prügelhelden in die dritte Grafikdimension.

Die mit nur neun Kämpfern kleine Liga der astronomischen Polygon-Schlacht "Star Gladiator" motzt Capcom mit konkurrenzlosem Charakterdesign auf: Neben drei irdischen Streitern nehmen am "Star Gladiators"-Turnier nur außerirdische Kämpfer teil. Zwischen aufwendigen Polygonhelden wie Vogelmann Zelkin, "Primal Rage"-Dino

Rimgal und Monster-Teddy Gamof findet jeder Prügel-Enthusiast seinen Wunsch-



Bis die Funken sprühen: Gerelt und Saturn im Duell. Move-Vielfalt und Special FX sind die Kennzeichen von "Star Gladiator".

kämpfer. Sind Euch die Aliens zu grotesk oder wollt Ihr Euch mit menschlichem Kämpfer an die neue Prügel-Mechanik gewöhnen, entscheidet Ihr Euch für Schwertkämpfer Hayato, steigt mit der zierlichen Akrobatin June in den Ring oder verteidigt als spanischer Gentleman-Kämpfer Gerelt Eure Ehre mit dem Florett. Während die drei Terraner der menschlichen Anatomie unterliegen, wurden die Kampfstile der Außerirdischen am fremdartigen Äußeren orientiert: Tyranno-Saurier Rimgal

holt seine Kontrahenten mit einem blitzschnellen Schwanzschlag von den Beinen oder schnappt mit messer-



Die Energieattacke von Gore läßt Gerelt in einem Kranz von Elektrizität zurück. Gerelt sucht saltoschlagend das Weite.

scharfen Beißern nach dem Gegner, Falkenmensch Zelkin schlägt nach einem hohen Satz aufgeregt mit den



Der wuschlige Gamof (rechts) hat den härtesten Schlag. Seiner Plasmaaxt widersteht auch Gerelts Rüstung nicht.

AUF LILA SCHWINGEN IN DEN SIEG

NAME: ZELKIN Neben Gerelt pflegt er gefiederte Krieger den elegantesten Kampfstil: Vogelmann Zelkin schlägt graziös mit den riesigen Schwingen und setzt den Gegnern mit einer doppelschneidigen Plasmaklaue zu. Trotz der massigen Flügel führt er mit den Krallen Kick-Kombos aus.

WAFFE: PLASMAKRONE

HÄNDE WEG VON DIESEM MÄDEL

NAME: JUNE Entgegen ihren bestialischen Gegnern verläßt sich das zarte Nippon-Mädel auf einen geschmeidigen Kampfstil und zwei glühende Stahlkreisel. Junes Tanzschritte erinnern an die Bewegungen einer Ballerina.

WAFFE: PLASMA KREISEL

KUSCHELBÄR MIT HARTER FAUST

NAME: GAMOF Der Axtschwinger Gamof mutet an wie ein riesiger Plüschbär, "Star Wars"-Kenner vermuten eine enge Verwandtschaft zu den pummeligen Ewok-Teddys. Trotz massivem Körperbau ist der pelzige Gamof flink.

WAFFE: PLASMA AXT



GEBOREN AUS STAHL & SILIKON

NAME: VEKTOR Der gewissenlose Stahlkoloss schleppt als einziger Gladiator eine Knarre mit sich herum: Vektor drängt seine Kotrahenen mit überlegener Masse aus dem Ring, im Nahkampf montiert der Roboter sein Laser-Bajonett auf die Plasma-Wumme und vertrimmt seine Gegner mit transparent funkelnden Schwingern.

WAFFE: PLASMA KANONE

Schwingen und versengt seinen Gegner mit einer Energieklaue die Polygone. Komplexe Pfeildigramme zeigen Euch, mit welchen Bewegungen Ihr "Plasma".



Mit der richtigen Button-Kombination aktiviert Ihr eine Leiste unterhalb der Energieanzeige. Ist diese gefüllt, gelingt Euch manchmal ein "Final"-Move, wie er hier Gerelt erglänzen läßt.



Vector hat einen Wrestling-Kurs absolviert, schießt aber auch mit der Plasmakanone.



Gift! Gore hat von seiner Heimatwelt ein paar brisante Rezepte mitgebracht, um Euch einzunebeln oder gar zu versteinern (Bild).

Button-Folge

erwischt und verblüfft den Angreifer mit einem tückischen Gegenangriff. Grünling Saturn wirbelt um den Gegner herum und bearbeitet ihn mit messerscharfen Yoyos, der massige Gamof rast blitzschnell an Euch vorbei und rammt Eurem Charakter das Axtblatt in die Brust. Wer übermütig auf einen schnellen Kämpfer einhämmert, prügelt ins Leere und wird hinterrücks aufgespießt. Torkelt Euer angeschlagener Gladiator am Ring-Rand umher, landet Ihr nach einem Kick im Aus. Wie in "Virtua Fighter" sind Antigrav-Plattformen,



Japanischer Flyer zu "Star Gladiator": Neben den konventionellen Manövern können alle Helden nach bestimmten Regeln Combo-Schläge aufbauen. Drei bis fünf präzise Knopfdrücke ermöglichen dann vernichtende Spezialattacken.

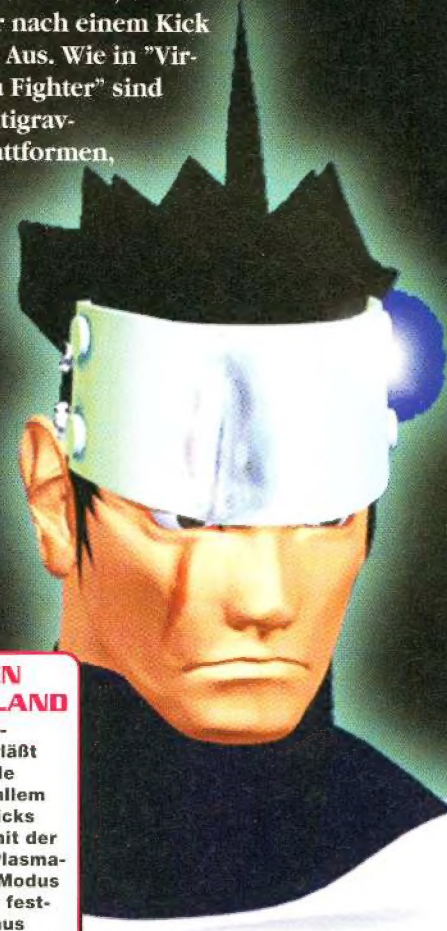


Jede Figur besitzt ein defensives Reflection-Special: Rechts hat Saturn Gerelts Attacke gekontert. Blitzschnell umspringt er den Ritter, nicht ohne ihn empfindlich zu treffen.

NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND

NAME: HAYATO Als Schwertkämpfer verläßt sich der agile Hayato vor allem auf flinke Kicks und Stöße mit der surrenden Plasma-Klinge. Im Zwei-Spieler-Modus trägt sein Alter-Ego eine festgenietete Augenklappe aus Stahl.

WAFFE: PLASMA KLINGE





Betreten gleiche Helden die Arena unterscheiden sie sich durch Kleidung und Statur. Oben röstet Hayato röstet sein Ebenbild. Darunter: Die beiden Gamofs.



Hayato ist die Hauptidentifikationsfigur von "Star Gladiator", die Lassoschwingende June das obligatorische Mädel.

Türme und Lastenaufzüge begrenzte Ringflächen. Für die Hintergrundoptik hat man wie in Namcos "Soulblade" 3D-Gebäude konstruiert: Ihr bewundert einen Raumhafen, Stadtkulissen oder kämpft auf einem Aufzug.
rb/wi

TITEL
Star Gladiator
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Playstation
BRO-RELEASE
November
Capcom-Beat'em-Up in einer neuen Dimension: Freut Euch auf eine effektgespickte High-End-Prügelei mit sympathischen Helden und tiefgründigem Special- und Combo-System.

HE CAME FROM OUTER SPACE

NAME: GORE Genetischer Fehlschlag oder Super-Alien?
ALTER: 19 JAHRE Cores Monsterhirn wird von keiner Schädelplatte geschützt, trotzdem leistet der schwächliche Kämpfer beachtliche Kopfarbeit: Core fuchelt mit einem langen Streitkolben herum, effektiver ist seine Bubble-Attack: Core verschießt grüne Giftblasen und versteinert den Gegner.
GRÖSSE: 170 CM
GEWICHT: 50 KG
WAFFE: PLASMA STREITKOLBEN

BESSER ALS JEDES VIDEOSPIEL

Drift Out Autorennen 199,-
Hot Shots Tennis Sport 199,-
Twin Eagle 2 Shoot'em up 999,-
Super STF 2 Turbo Beat'em up 1299,-
Xexex (Konami) Shoot'em up 999,-
Ältere Platinen schon ab 20,-

GIG'a BYTE
Sander Straße 28
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202/37609
Telefax 02202/36971

AUTOMATENPLATINEN

Gebrauchtspele !

— An- und Verkauf —

SEGA • Nintendo • NEO-GEO • Sony

030 / 7 87 51 92 — 030 / 7 81 15 36
"Marktübersicht Telespiele" gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 — 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 — 4532273



Gegen den weltweiten Hunger wird wachsende Hilfe gebraucht. Deshalb fördern wir Landwirtschaft und Dörfer in Krisengebieten und Entwicklungsländern. Wer uns dabei unterstützt, sichert die Heimat und das Überleben vieler Menschen. Denn jede Spende fällt auf fruchtbaren Boden.

DEUTSCHE WELTHUNGERHILFE
Spendenkonto Sparkasse Bonn: 111
Deutsche Welthungerhilfe, Adenauerallee 134, 53113 Bonn
Telefon: 0228/2288-0, Fax: 0228/220710

Ja, ich möchte Sie unterstützen. Bitte senden Sie mir Unterlagen über Ihre Hilfsprojekte zu.

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 30 • 01277 Dresden

PSX-Spiele

Einbausatz m. Lötanleitung	79,95
Einbau bei uns	99,95
Resident Evil dt	89,95
Formel 1 dt	99,95
Liu Kang 3 dt	109,95
3D-Shooter dt	99,95
Chronicles of the Sword dt	89,95
Exhumed us	109,95
Soviet Strike us	109,95
Zubehör zu TIEFSTPREISEN	call

Nintendo 64

Grundgerät, 220V, mit Mario 64,	nur 799,95
RGB-Umbau, RGB Kabel	69,95
RGB-Umbau (Selbststeinbau)	29,95
RGB-Kabel	84,95
Joypad original	59,95
Memory Card original	

Saturn Spiele

Liu Kang 3 pal	84,95
Alien Trilogy pal	99,95
Exhumed us	109,95
Destruction Derby dt	99,95
Athletic Kings dt	89,95
Virtua Cop 2 us	109,95
Zubehör zu TIEFSTPREISEN	call

Neo-Geo

Konsole 60Hz RGB Spiel gebr.	279,95
Art of Fighting M	79,95
Cyberlip O	79,95
Blues Journey D	59,95
3 Count Bout U	89,95
Tophunter L	139,95
Samurai Shodown 2 E	179,95

ANKAUF & INZAHLUNGNAHME
von Videospielen u. Konsolen
Tel. 0351-2526611

Cutthroat Dynastie

Sierra setzt die PC-Abenteuer der "Last Dynasty" für die 32-Bit-Konsolen um: Als Prinz eines starken Weltraumclans kooperiert Ihr Euch mit Piraten und jagt Polygon-Schiffe durch die Galaxis.

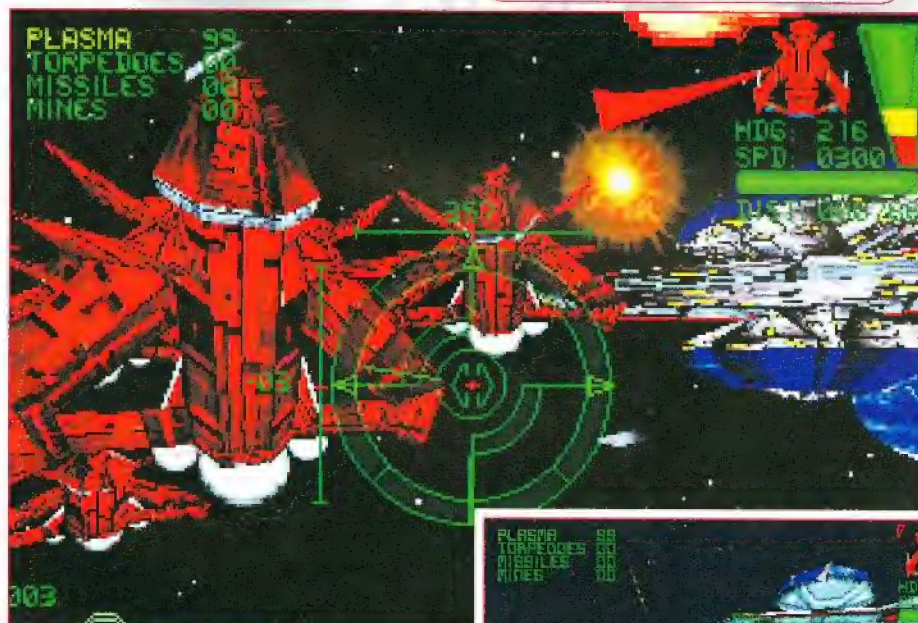
Mit der 3D-Ballerei "The Last Dynasty" läuft Sierras erste Raumschiff-Simulation aus dem Trockendock, gleichzeitig liefern die Adventure-Spezialisten mit der Saturn- und Playstationumsetzung ihren ersten Konsolentitel. Mit zünftigen 3D-Gefechten und komplexem Cockpitdesign knüpft das Science-fiction-Scharmützel an erfolgreiche Action-Simulationen wie "Wing Commander" und "Elite" an. Neben Instrumenten und unterschiedlichen Raumschiffmodellen hilft "Last Dynasty" unerfahrenen Piloten mit einer komfortablen Hint-Option: Egal ob Ihr Euch gerade durch eine feindliche Armada ballert oder auf der vogelperspektivischen Übersichtskarte Eure Position studiert – Ihr könnt jederzeit auf den hilfsbereiten Bordcomputer zurückgreifen. Der elektronische Helfer erläutert die Steuerung und erklärt Euch Spritanzeige und Radar. Wer letztere im Auge behält, bemerkt rechtzeitig anfliegende Feindschiffe. Eure Außen-Scanner werten neue Daten aus und verraten per Farbcodierung, ob der aufdringliche Feind von hinten aufschließt, sich von unten anschleicht oder einen Frontalangriff startet.

PC-Spieler

kennen Sierra als Begründer des klassischen "Point and Click"-Adventures. Neben ihrer Erfolgsreihe "Kings' Quest" haben die Amerikaner die Adventure-Serien "Leisure Suit Larry", "Heroes' Quest", "Police Quest" und die Science-fiction-Satire "Space Quest" entwickelt.



Eure Crew steuert die Raumstation im Planetenorbit an. Dort horcht Ihr das Personal aus, ladet Informanten auf einen Drink ein und berappt teure Reparaturen.



Euer Piratenschiff rast durch die feindliche Armada, die visuellen Scanner zeigen Euch zwei dicke Schlachtschiffe.

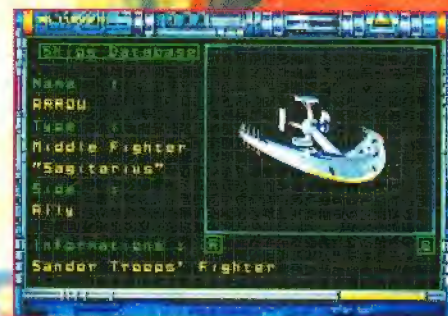
Wer sich mit aggressiven Jäger-Geschwadern und dicken Schlachtkreuzern anlegt, muß zwischendurch abschalten: Überspannte Piloten docken an einer schmucken Raumstation an, halten informativen Adventure-Plausch mit den Bewohnern oder trollen sich erschöpft in eine Bar mit fesischen Alien-Mädels. Anstatt Euch wie andere Plot-Designer mit den Abenteuer-Einlagen in eine Sackgasse zu lotsen, wurden Action-Sequenzen und Sta-



Wer Schwierigkeiten mit der Scanner-Anzeige hat, schaltet beim Kampf in die Außenperspektive um.



Anflug auf die riesige Polygon-Station: Beim Landemanöver wird Euer Schiff von außen gefilmt.



Regelmäßig füllt Ihr Euer Computerarchiv mit neuen Daten und studiert Informationen zu feindlichen Schiffstypen.



Raumschlacht in "Wing Commander"-Manier: Vor dem Kampf rüstet Ihr das Piratenschiff in der Raumwerft auf.

tions-Besuche parallel angelegt: Wer seinen Informanten nicht findet oder bei einer Verhandlung auf dem Schlauch steht, pustet zwischendurch ein paar Schiffe aus der Stations-Umlaufbahn und versucht später nochmal sein Glück. Um spannende Science-fiction-Stimmung zu garantieren und die mitreißende Handlung um eine alte Weltraum-Dynastie zu erzählen, hat Sierra professionelle Schauspieler engagiert: Auf die fast einjährige Planungsphase folgten 30 Drehtage vor blauer Leinwand, anschließend wurde der Hintergrund per Blue Screen gegen gerenderte Filmkulissen ausgetauscht, nachverton und die Dialoge in sämtlichen Sprachen synchronisiert. Die 3D-Action unserer Bilder wurde von Sierra in einen Spielfilm eingebettet. *rb*

FAZIT

TITEL
Last Dynasty
HERSTELLER
Sierra
SYSTEM
Playstation, Saturn
BRO.-RELEASE
November

Piratendynastie im
Sierra-Weltall:
Dreidimensionales
Science-fiction-
Epos mit "Wing
Commander"-
Raumschlachten
und FMV-Adventure-
Einlagen.

Mo-Fr 12-19 Uhr
Sa 12-15 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Wir nehmen Euro
Sony Spiele
in Zahlung!

Das haut Dich um!

TEKKEN II

PlayStation (dt)* **109,95**

Unbedingt bestellen!!!



Der Überflieger!!! Sovjet Strike

PlayStation (dt) **99,95**

Wer das nicht vorbestellt, ist selber schuld!



Heißer Herbst '96:

Sony Playstation(dt)	389,-
Action Replay(dt)	99,95
Memory Card 8-Meg	..(dt)	89,95
A-Train(dt)*	99,95
Andretti Racing 97	... (dt)*	99,95
Burning Road(dt)*	99,95
Chronicles of the Sword	(dt)*	99,95
Die Hard Trilogy(us)*	129,95
Pete Sampras Tennis	... (dt)*	99,95
Po'ed(dt)*	99,95
Power Play Hockey	... (dt)*	99,95
Resident Evil(dt)	99,95
Resident Evil Hintbook	.(dt)	49,95
Rock'n'Roll Racing II	..(dt)*	99,95
Space Hulk(dt)	99,95
Track & Field(dt)	99,95
Transport Tycoon(dt)*	99,95

Komplette kostenlose Sony PSX Preisliste anfordern!

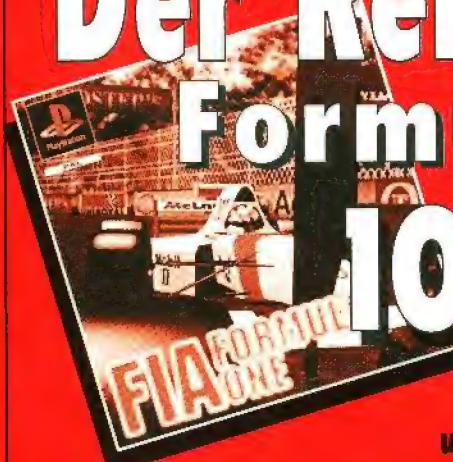


Schon mal nachgefragt ?

Baphomets Fluch, Blam! Machinehead, Blazing Dragons, Blood Omen, Beyond the Beyond, Carnage Heart, City of the lost Children, Contra, Crash Bandicoot, Darkstalkers, Destruction Derby II, Discworld II, Horned Owl, Into the shadows, King of Fighters 95, Micro Machines V3, Myth, Monster Truck Rally, Nascar Racing, Project Overkill, Quake, Raven Project, Rebel Assault II, Resident Evil II, Syndicate Wars, Street Fighter Alpha II, Soul Edge, Samurai Shodown III, Star Wars: Time Commando, Twisted Metal II, Tunnel B1, Tobal No. 1, Top Gun, Return Fire, Warhammer, WipEout 2097, X-Com II

Der Renner! Formula 1

109,95



Super Rennspiel -
unbedingt bestellen!!!

Sony Lenkrod mit analogen Pedalen149,95
necGon + Formel 1 im Bundle189,95

FG&D Dept. A210/96 ABC-Miniatur



Nights (dt) + Controller ..139,95
Alien Trilogy (us)*129,95
Exhumed (dt)*99,95

Discworld (dt)*99,95
Heart of Darkness (dt)* ...99,95
Athletic Kings (dt)99,95

- Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!!
- Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern!
- Täglich neue Import-Spiele

Bestellen geht so einfach !!

Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!

*** KEIN CLUB ***



Da kommt was
auf Euch zu....!!

Blazing Dragons, Comand & Conquer, NHL'97, Space Hulk, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Resident Evil, Destruction Derby, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark Savior, Fighting Vipers ...CALL FOR MORE!!!

* SPIELE MIT "M" SIND BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR! BITTE NACHFRAGEN! *

Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

A.B. Games • Moisliger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

Chaos- Crash

Ubi Soft schickt ihre Raser-Toons ins zweite Rennen: Die Playstation-"Street Racer" rauschen über Polygon-Parcours und heizen der Konkurrenz mit radikalen Cartoon-Manövern ein.



Itgediente Konsolenraser kennen Ubi-Softs Cartoon-Chaoten aus der 16-Bit-Ära, denn die „Street Racer“-Rowdies machten bereits Super Nintendo und Mega Drive unsicher. Mit Mode7-Bahnen, Hindernissen

und putziger Optik erinnerte das Comic-Rennen an Nintendos „Super Mario Kart“. Nach ihrem 16-Bit-Debüt brausen die Verkehrsrowdies jetzt durch den Playstation-Kreisverkehr: Die flachen Strecken wurden mit Polygonbauten aufgemotzt, die acht Cartoon-Sprites hat man in höherer Auflösung neu gepinselt und mit Animationsphasen verfeinert. Der Cartoon-begeisterte 32-Bit-Raser wählt zwischen acht schrägen Comic-Helden seinen Wunschcharakter: Figuren- sowie Automobilwahl entscheiden über das Fahrverhalten



Das Monster-Mobil fährt mit Spiritual-Sprit: Das Spezialmanöver lockt den Antriebsgeist aus dem Motor.



Der fette Sumo-Ringer fährt vor japanischer Industrie-Kulisse: Mit dem Schock-Special setzt Ihr Euren Fahrer unter Strom.



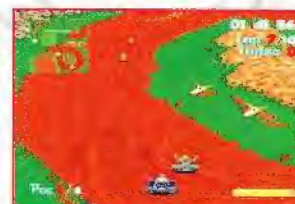
Der Cowboy
Der vierschrotte Cowboy lädt zum Radikal-Kurs vor Mount Rushmore, allerdings wurde das Monument für Ubi Softs Spektakel drastisch entfreundet: Statt den amerikanischen Präsidenten wurden die „Streetracer“-Chaoten im Fels verewigt. Der muntere Cowboy zeigt sich allerdings als zurückhaltender Fahrer: Erst wenn Eurem muskulösen Texaner die Gegner zu nahe auf die Kotflügel rücken, klinkt sein himmelblauer Wagen allerlei Werkzeuge aus dem Kofferraum.

Der Sultan

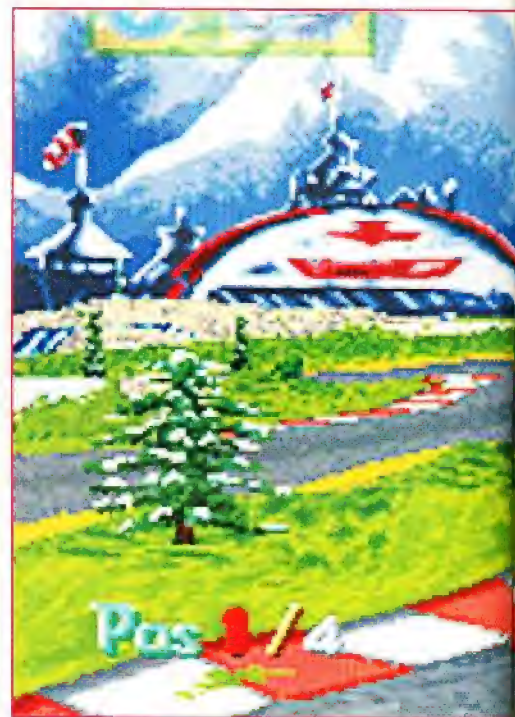


Mit dichtem Bartwuchs, breitem Grinsen und obligatorischem Turban erinnert der kauzige Wüstenbewohner an den klassischen Märchenkalifen, obendrein fasziniert der rundliche Scheich mit magischem Talent und funktioniert sein Auto in einen fliegenden Teppich um. Wer seinen Kurs wählt, braust durch eine verträumte Märchenkulisse aus 1001 Nacht. Mit opulenten Palastbauten und Palmenhainen erinnert der Parcours an die Orient-Metropole Bagdad.

Eures Flitzers und bestimmen die Spezialtalente des Fahrers. Wer sich fürs Vehikel und eine von acht Strecken entschieden hat, brettet nach einer rasanten Kamerafahrt durchs 3D-Gelände zwischen schrillen Comic-Aufbauten hindurch: Die kunterbunte Meute fegt über Stock und Stein, schlittert durch enge Kurven und an orientalischen Palästen vorbei. Auf dem Gruselparcours von Mr. Monster amüsieren Euch baufällige Spukschlösser und schauriges Wolfsgeheul. Wer seine Karre mitten ins Gedränge manövriert, zieht seinem Konkurrenten eins über den Schädel oder greift auf eines von zwei Spezialmanövern zurück: Hat Euer Fahrer vor dem Scharmützel eifrig Energiesterne eingesammelt, klappt Euer Vehikel eine Monsterhupe aus dem Kofferraum, fährt Kreissägen



Neben der obligatorischen Rückansicht könnt Ihr Euer Vehikel aus der Ego-Ansicht und einer Dreiviertel-Perspektive betrachten oder mit Mini-Mobilen über den Parcours rasen.



Der greise Quax-Verschnitt macht seinem Flieger-Outfit Ehre und verwandelt seine Schrott-Karre in einen Doppeldecker.



Mr. Monster

Frankensteins Kinderschreck versucht sich als Rennsportler. Dämmlicher Gesichtsausdruck, giftgrüner Teint und Gehirnbolzen täuschen, mit Fledermausflug und heftiger Magieattacke hat es Monster-Junior faustdick hinter den Schimmel-Lauschern. Nur die mutigsten Fahrer trauen sich in seine gruselige Heimat: Wer sich von Orgelgedröhne und schaurigen Spukschlössern unbeeindruckt zeigt, hat im transsilvanischen Sumpf eine Chance.

aus oder trudelt für wenige Sekunden als fliegender Teppich über die wütende Gegnermeute hinweg. Clevere Fahrer brausen über sämtliche Sternenhäufen, sammeln Dynamitstangen und sacken gewissenhaft jede Treibstoffrakete ein. Hat Euer Cartoon-Mobil tüchtig Sprit getankt, schlagen auf Knopfdruck Funken aus dem Auspuff: Ihr drückt das Gaspedal bis zum Anschlag und saust mit



Mr. Cool auf seinem Gebirgs-Parcours: Nur "Street Racer"-Profis wagen sich an die kurvige Strecke, Anfänger donnern alle naselang gegen Felstexturen.



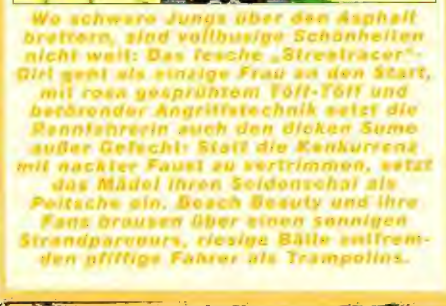
Im Zwei-Spieler- und Multi-Player-Modus braust Ihr mit bis zu acht Kumpels gleichzeitig über Splitscreen-Kurse.



Wer sich noch an scharfe Kurven und Sprünge gewöhnen muß, betrachtet sein Winzauto aus der Draufsicht.



Wo schwere Junga über den Asphalt brechern, sind vollbusige Schönheiten nicht weit: Das fiesche "Streetracer"-Girl geht als einzige Frau an den Start, mit rosa gesprühtem Töff-Töff und betörender Angriffstechnik setzt die Rennfahrerin auch den dicken Sumo außer Gefecht: Statt die Konkurrenz mit nackter Faust zu vertrimmen, setzt das Mädel ihren Seidenschal als Peitsche ein. Beach Beauty und ihre Fans brausen über einen sonnigen Strandparcours, riesige Bälle anlfremden pflichtige Fahrer als Trampolins.



Opa Quax

Kriegsveteran oder Hobbyflieger? Als ältestes "Streetracer"-Mitglied setzt der greise Bruchpilot auf die technischen Erigenschaften einer verflissenen Generation: Der rasende Großvater zerschnippelt die Gegner mit winzigen Kreissägen oder verwandelt sein rustikales Vehikel in einen Doppeldecker.



Mr. Cool

Mit Sportcoupé, Elvis-Tolle und Ray-Ban-Brille fegt Mr. Cool über malerische Gebirgspässe: Der dreiste Rocker malträtiert die Widersacher mit einer Monstertröte und drängt seine Gegner in die Streckenbegrenzung. Mit halsbrecherischen Kurven und fieseln Hindernissen ist sein verwinkelter Gebirgskurs der schwerste Parcours.

ständen und waghalsigen Bremsmanövern zur Hochform auf: Während der gestreßte Comic-Held das Gaspedal bis zum Anschlag drückt und die anderen

Fahrer von der Straße kickt, schlagen zwei Stichflammen aus Eurem Wagen. Wer im "Practice"-Modus fleißig Fahrtechnik und Bonus-Sammeln trainiert hat, braust per Multiplayer-Adapter mit bis zu acht Kumpels über Miniatur-Splitscreens oder wagt sich an die rabiate "Rumble"-Arena: Alle acht Helden jagen mit quiet-



16-Bit-Raser

erinnern sich an die Mega-Drive- und Super-NES-Vorläufer des 32-Bit-Remakes. Spieldesign und Charakterwahl wurden aus den 16-Bit-Versionen übernommen und technisch aufgemöbelt. Oben seht Ihr einen Level aus der Nintendo-Variante: Eure Chaoten brausen über flache Mode-7-Kurse im "Mario Kart"-Ambiente.



Sogar die afrikanischen Hinterwäldler haben einen Teilnehmer ins Rennen geschickt: Zwar mußte der einheimische Medizinmann mit toxischen Argumenten überzeugen, aber mit einem rüstigen Rhinoceros im Kofferraum schlägt sich der übergewichtige Zulu nicht schlecht: Wenn Euch ein Gegner den Kotflügel lädiert, lügt der zornige Rhino aus dem Wagen und schmeißt dem aufdringlichen Gegner einen grinsenden Baby-Hippo an die Birne. Wer sich für den afrikanischen Kurs entscheidet, braust durch Steppe und Schlammflöcher; über einem malerischen Bach thronen zwei Holztürme und eine Hängebrücke.



Sumo San

Zwar sagt man den zentnerschweren Sumoringern ein gutmütiges Naturell nach, aber hinter dem "Streetracer"-Steuer überzeugt Euch der speckige Kämpfer vom Gegenteil. Massivstes Argument der Sumo-Bombe: sein Gewicht. Wenn der massige Ringer zum Schlag ausholt, donnert sogar Frankenstein-Junior ins Abseits, mit ekligen Stromstößen heizt der kompromißlose Nippon-Rowdie mehreren Konkurrenten auf einmal ein. Anstatt durch einen malerischen Steingarten zu brausen, protzt die Sumo-Strecke mit japanischer High-Tech-Kulisse: Eure Fahrer brausen durch den Windschatten von riesigen Stahlkolossen und Monsterbauten.

manövriert seine Karre zur Streckenbegrenzung, donnert gegen eine Mauer oder holpert zwischen Kakteen und Felsbrocken hindurch. Wer trotz Prügel und Crashes bis zur letzten Runde durchhält, möbelt seinen Fahrstil mit Bonus-Gegen-

schen Bremsen durch eine klaustrophobische Manege und manövrieren ihre Konkurrenten aus. Während Ihr Eure Feinde mit kompromißlosem Special-Einsatz ausbootet, grölen auf den Zuschauern die begeisterten Fans. *rb*



In der Automobilauswahl seht Ihr ein schräges Fahrerporträt, nebenan werden der rotierende Wagen und sämtliche Spezialfähigkeiten demonstriert.

dröhnendem Motor an Euren Kontrahenten vorüber. Unvorsichtige Parcours-Rowdies werden in die Pampa geprügelt; Nach Bekanntheit mit der gegnerischen Faust sieht Euer Fahrer Sterne, der belämmerte Held

FAZIT

TITEL
Street Racer
HERSTELLER
Ubi-Soft
SYSTEM
Playstation, Saturn
BRD-RELEASE
ab November

Aufwendiges Fun-Autorennen mit putzigen Charakteren und schmucker 3D-Optik. Spielerisch mit "Super Mario Kart" verwandt.

Kater Greebo ist die Schoßkatze von Scheibenwelt-Hexe Nanny Ogg: Der einäugige Räuber jagt mit Vorliebe ausgemergelte Wölfe und terrorisiert die Bürger der Bergprovinz Lancre. Im Roman „Totol verhext“ wird Greebo kurzzeitig in einen angriffslustigen Menschen verwandelt – mit Augenklappe und unverschämtem Sex-Appell



Die „Geflickte Trommel“ ist die berühmteste Spelunke auf der ganzen Scheibenwelt und der Arbeitsplatz von Detritus (der grüne Klotz hinter der Theke), bis der stadtbekannte Rausschmeißer-Troll zum Oberobergefreiten in der Stadtwache avanciert.



Rincewind stöbert in der Bibliothek der Unsichtbaren Universität herum: Die gigantische Ansammlung von Wissen verursacht eine Raum-Zeit-Krümmung – den sogenannten „L-Raum“. Als Bibliothekar wird ein gutmütiger Orang-Utan beschäftigt, der sich wortgewandt mit „Ugh“ und „lihk“ durchs Leben schlägt.



Rincewind in Djelibey: Pratchetts Ägyptenverschnitt liegt am Fluß Djel, fungiert als Puffer zwischen zwei mächtigeren Nationen und ist obendrein die Heimat der fähigsten und spuckwütigsten Mathematiker (Kamele).

SALESSENSE!

Chaotenmagier Rincewind sucht den Tod: Pratchetts „Discworld“-Schnitter wurde aus dem Verkehr gezogen, der vertrottelte Zauberer macht sich in seinem zweiten Playstation-Abenteuer auf die Suche.



Der Kunsturm der „Unsichtbaren Universität“: Das baufällige Gemäuer wurde zwischenzeitig zur Behelfs-Bibliothek umfunktioniert und zum Schauplatz einer Invasion aus den Kerkerdimensionen.

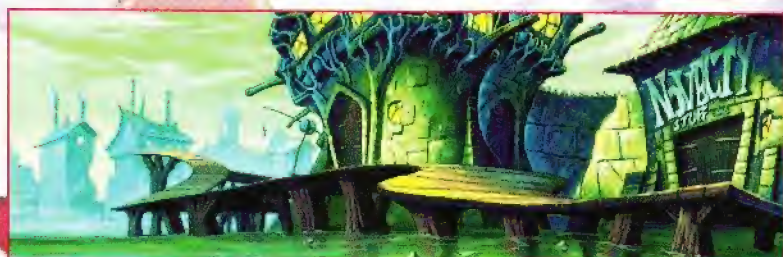
Kaum hat man sich an die Vorstellung gewöhnt, irgendwann einem hageren Knochengestalt mit Grinsefratze und schwarzer Kutte gegenüberzustehen, verschwindet das Gerippe einfach von der Bildfläche. Man hat den Tod in Pension geschickt und niemand muß sich mehr vor einem vorzeitigen Ableben fürchten. Der Haken: Was passiert, wenn einen die Zeit einholt und die Sanduhr abgelaufen ist? Zwar verhalten sich die Verstorbenen wie eh und je ziemlich ruhig, aber tot sind sie deshalb noch lange nicht: Die armen Teufel schweben als Untote in einer Schattenwelt zwischen Diesseits und Jenseits, während sie vergeblich auf den Sensenmann warten. Die hilfsbereiten Magier ziehen sich zwecks wichtiger Todesstudie in ihre „Unsichtbare Universi-

tät“ zurück. Nach kurzer Debatte schickt man den Magier mit den größten Überlebenschancen an die Front: Hilfsbibliothekar Rincewind gilt als größter Experte für perfektes Flüchten, das Überlebenstalent des unfähigen Magiers ist legendär. Wie im ersten Teil widmet sich der vertrottelte Rincewind seiner bevorzugten Alltags-Beschäftigung: Euer Zauberer stolpert von einem Fiettnäpfchen ins nächste, sogar Adventure-Profis haben alle Hände voll zu tun, das schlacksige Sprite mit PC-übli-

cher Abenteuersteuerung und Adventure-Icons aus dem Schlamassel zu lotsen. sämtliche Menüpunkte und Optionen wurden aus dem Vorgänger übernommen. Ihr steuert Euer Rincewind-Sprite mit Maus oder Joypad durch Pratchetts Scheibenwelt-Universum, in unserer Bilderfolge erläutert Reiseführer Bannert die vorlagengetreuen Schauplätze: Auch wenn laut Pratchett „zuviel des Guten schadet“, hat der Scheibenwelt-Schöpfer wieder begeistert mitgewerkelt. *rb*



Rincewind kraxelt auf die Dächer und das Domizil der städtischen Gargoyle-Trolle.



Namensgeber der riesigen Scheibenwelt-Metropole ist der Fluß Ankh. Der mächtige Strom wird im Zentrum von Ankh-Morpork zur dickflüssigen Kloake, auf der sogar potentielle Mordopfer unbesorgt ans Ufer schlendern können. Das Verbrechen wurde mittlerweile unter Gildenaufsicht legitimiert.



„Holy Wood“, die Filmmetropole der Alchemisten: Pratchett erzählt, wie die Bilder laufen lernen, verlauste Straßenköter dreiste Sprüche klopfen und „Treibe mich selbst in den Ruin“-Schnapper 1000 Elefanten bestellt.

MARO
in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO

VIDEOSPIELE

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



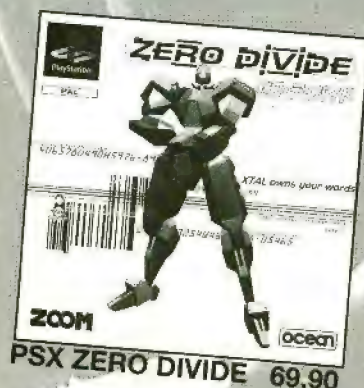
PSX DESCENT 89,90



PSX HI-OCTANE 39,90



PSX JUP. STRIKE 39,90



PSX ZERO DIVIDE 69,90

Solange Vorrat reicht:
SNES MARIO RPG US.
DM 119,90

NEO GEO CD ROM

Double Speed	DM 799,90
Single Speed (gebraucht)	DM 299,90
(ANKAUF von NEO GEO Singlespeed)	
JOYSTICK	DM 129,90
Clubzeitung 3	DM 10,90

NEO-GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS	DM 109,90
CYBER LIP	DM 119,90
LAST RESORT	DM 119,90
MAGICIAN LORD	DM 119,90
SENGOKU 2	DM 99,90
TOP HUNTER	DM 129,90
KARNOV'S REVENGE	DM 99,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM 139,90
AEROFIGHTERS 3	DM 139,90
METAL SLUG	DM 139,90
SOCCER BRAWL	DM 119,90
BURNING FIGHT	DM 99,90
BASEBALLSTARS 2	DM 119,90
STREET HOOP	DM 129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM 99,90
GALAXY FIGHT	DM 99,90
CROSSED SWORD 2	DM 139,90
KABUKI KLASCH	DM 99,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90
GOW CAIZER	DM 99,90
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90
SHINOKEN	DM 139,90
NEO TURFMASTER	DM 99,90
ZINNTRICK	DM 99,90
STAKES WINNER	DM 99,90
KING OF FIGHTERS 96	DM 139,90

SONDERANGEBOT NEO GEO CD

KING OF FIGHTERS 94	DM 39,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
KING OF MONSTERS 2	DM 89,90
RIDING HERO	DM 59,90
BASEBALLSTARS PROFESSIONAL	DM 59,90
SAVAGE REIGN	DM 69,90
VIEW POINT	DM 59,90
FATAL FURY 3	DM 79,90
MUTATION NATION	DM 59,90
ROBO ARMY	DM 99,90
NINJA COMMANDO	DM 89,90
CROSSED SWORD	DM 59,90
PULSTAR	DM 69,90
ALPHA MISSION II	DM 69,90
NINJA COMBAT	DM 69,90
GHOST PILOTS	DM 69,90
FOOTBALL FRENZY	DM 69,90

NEO GEO MODULE NEU

SAMURAI SHODOWN 3	DM 299,90
PULSTAR	DM 599,90
SPINMASTER	DM 89,90
WORLD HERO JET	DM 149,90
SHINOKEN	DM 599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE	
AM LAGER AB	DM 50,-

SONY IMPORT

MEGA MAN X 3 JP.	DM 69,90
TEKKEN II JP.	DM 149,90
GALAXIAN 3 JP.	DM 69,90
DIE HARD TRILOGY US.	DM 119,90
WARRIORS OF FATE JP.	DM 79,90
PROBOTECTOR US.	DM 139,90
ZERO DIVIDE US.	DM 49,90
GUNDAM 2 JP.	DM 69,90
WOLF FANG JP.	DM 69,90
TOBAL NO. 1 JP.	DM 149,90

NINTENDO 64 JP

GRUNDGERAT INCL. MARIO 64	DM 799,90
JOYPAD	DM 99,90
MEMORY CARD	DM 49,90
PILOT WINGS 64	DM 199,90
SHADOW OF THE EMPIRE 64	DM 229,90
WAVE RACE 64	DM 229,90
SUPER MARIO KART 64	DM 229,90

SONY PLAYSTATION dt.

	DM 389,90
CYBERIA	DM 89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM 79,90
TEKKEN	DM 99,90
PHILOSOMA	DM 89,90
GALAXY FIGHT	DM 49,90
PRIMAL RAGE	DM 69,90
CRITICOM	DM 49,90
SHELLSHOCK	DM 79,90
WARHAMMER	DM 89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM 99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM 99,90
VIEW POINT	DM 79,90
RISE 2: RESURECTION	DM 69,90
NEED FOR SPEED	DM 99,90
RESIDENT EVIL	DM 89,90
DARKSTALKERS	DM 99,90
RIDGE RACER 2	DM 99,90
TOSHINDEN 2	DM 99,90
SKELETON WARRIORS	DM 89,90
DISCWORLD KPL. DT.	DM 89,90
WING COMMANDER 3	DM 99,90
NHL POWER PLAY HOCKEY	DM 99,90
IMPACT RACING	DM 89,90
AGILE WARRIOR	DM 69,90
PARODIUS	DM 59,90
PSYCHIC DETECTIVE	DM 59,90
TOTAL ECLIPSE	DM 59,90
FORMEL 1	DM 109,90
FADE TO BLACK	DM 99,90
TILT!	DM 89,90
RETURN FIRE	DM 99,90
OLYMPIC GAMES	DM 89,90
TRACK & FIELD	DM 99,90
AQUANAUT'S HOLIDAY	DM 99,90
GALAXIAN 3	DM 99,90
NAMCO MUSEUM 1	DM 99,90
TEKKEN 2	DM 109,90

ZUBEHÖR

GAMEBUSTER	DM 99,90
JOYPAD	DM 59,90
MEMORY CARD	DM 49,90
8 MEG MEMORY CARD	DM 89,90
RGB-KABEL	DM 39,90

SEGA SATURN dt. DM 449,90

SEGA RALLY	DM 69,90
HANG ON GP' 96	DM 69,90
GALAXY FIGHT	DM 49,90
TOSHINDEN	DM 69,90
DAYTONA USA	DM 69,90
SHELLSHOCK	DM 69,90
ALONE IN THE DARK 2	DM 79,90
TRUE PINBALL	DM 79,90
MYSTARIA	DM 79,90
NIGHTS + ANALOG-PAD	DM 149,90
DECATHLETE	DM 99,90
LEGEND OF OASIS	DM 99,90

SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM 59,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM 49,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM 79,90
STORY OF THOR JP.	DM 69,90
GEBOCKERS JP.	DM 49,90
GUNDAM JP.	DM 69,90
FIFA 96 US.	DM 49,90
DARIUS GAIDEN JP.	DM 49,90
REVOLUTION X US.	DM 49,90
WORLD HEROES PERFECT JP.	DM 129,90
BOMBERMAN	DM 129,90

MAGAZINE

PSX MAGAZIN + CD DT. PAL	DM 12,80
PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM 24,90
GAME FAN	DM 19,90
EDGE	DM 19,90
RESIDENT EVIL HINT BOOK	DM 39,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart
Telefon 07 11/22 14 22 · Fax 07 11/22 14 25

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.



Jump'n'Run 1996: Wo vor Jahren noch flache Plattformen die Spielwelten beherrschten, hüpf't Ihr nun über märchenhaft gestaltete Parcours.



Wolken-kuckucksheim: Ihr verlaßt den Erdboden und erklimmt bizarre Luftschlösser.



Springt sie? Die gewagte Architektur von "Pandemonium" macht Euch schwindlig. Die eingeblendeten Zahlen gibt's natürlich nur in der von uns gespielten Vorabversion.

Im Reich der Hängebrücken und Riesenspitze

3D-Jump'n'Runs kommen in Mode: Mit dem surrealen Abenteuer "Pandemonium" fordert US-Hersteller Crystal Dynamics Sonys "Crash Bandicoot" zum dreidimensionalen Geschicklichkeitsduell.

Die Spielwelt schwebt im 3D-Rausch, doch nur wenige Hersteller schafften es bisher, ein Jump'n'Run-Abenteuer in der dritten Dimension zu realisieren. An die zu-



Panorama-Verzerrung: Um die Spielwelt immer übersichtlich darzustellen spielt Crystal Dynamics mit der Perspektive und der flexiblen Kamera.

kunststrächtige Spielmechanik wagen sich nur die Großen: Nintendo schuf mit "Super Mario 64" das bis heute einzig wahre 360°-Abenteuer, Sega mit "Nights" eine actionlastige Alternative in traumhaftem Pseudo-3D. Für die Playstation sind zwei Schwergewichte am Start: Während Sony "Crash Bandicoot" auf seine erste 3D-Reise schickt, gab Medienriesen BMG beim

Hausentwickler Crystal Dynamics das Projekt "Pandemonium" in Auftrag. Nach einer ersten Präsentation auf der e3-Messe in Los Angeles erhielt MANIAC nun eine spielbare Vorabversion. Wie "Nights" stellt Euch auch "Pandemonium" vor die Wahl zwischen zwei Spielhelden: Den Hofnarr Fargus werdet Ihr nie ohne seinen magischen Stab "Sid" antreffen: Ein unzertrennliches Gespann, das mit vorlauter Sprachausgabe Witze reißt. Das weibliche Heldengegenstück heißt Nikki, ist rothaarig und ebenfalls mit der menschlichen



Hier erkennt Ihr, wie "Pandemonium" aufgebaut ist: Der Hintergrund ist eine 2D-Bitmap-Ebene, der Vordergrund besteht aus schattierten Flächen, die mit Texture-Mustern überzogen werden.

Stimme eines amerikanischen Entertainers ausgestattet. Das lose Mundwerk der Helden erinnert an Crystal Dynamics' "Gex", doch von den akustischen Gags abgesehen hat "Pandemonium" mit diesem 2D-Jump'n'Run nicht viel zu tun. Statt dessen hat Crystal Dyn-

amics aus Tausenden von Polygonen und zwei Dutzend hochauflösenden Bitmap-Hintergründen eine Welt zwischen Märchenparadies und Alptraum-Hölle geschaffen. Unter Euren Füßen scrollen gepflasterte Wege und Holzbrücken,

FANTASTISCHE

NAME	HERSTELLER/LAND
Super Mario 64	Nintendo, J
Nights	Sega, J
Crash Bandicoot	Sony, USA
Pandemonium	Crystal Dynamics, USA



Fratze im Fels: Die fantastischen Hintergründe sind an die Ölgemälde des Fantasy-Künstlers Hildebrand angelehnt.

Hinter den sieben Bergen: Im Morgengrauen macht sich Nikki, eine der beiden "Pandemonium"-Spielfiguren, im ersten Level auf die Socken.



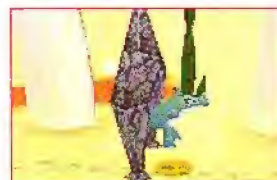
Das Zoom-Feature holt Euren Helden auf Tuchfühlung. Spielerisch ließ sich der Zoom in unserer Vorabversion nicht einsetzen.



In den Seilen: Einer der "Pandemonium"-Levels versetzt Euch auf den fliegenden Holländer, ein Geisterschiff, das statt den Ozeanen das Firmament bereist.

die Umwelt gegen Euch: In einer alten Mühle versuchen Euch Kreissägen zu zerschneiden, in einer Tempelhöhle rennt Ihr wie "Indiana Jones" vor einem gewaltigen Felsboller davon. Die einfalls- und abwechslungsreiche Gestaltung der Plattformwelt ist das A und O jedes Hüpfspiels. Je nach Thema (Natur, Einöde, Fantasy oder Science Fiction) fährt das Entwickler-Team um Paul

Reiche ("Archon", "The Horde") andere Gags und Elemente auf: Ihr spurtet Wendeltreppen in höllische Tiefen oder schwebt auf der Gondel durch ein Luftschloß. Rutschbahnen, Fließbänder und Gebüsch mit federndem Trampolin-Effekt – ein Level präsentiert sich Euch gar als galaktische Flipperbahn, auf der Euch einige Gates beschleunigen und reflektieren, andere Hindernisse Euch aber aufhalten. Eine freischwebende Kamera ist Euch immer auf den Fersen: Im Gegensatz zu "Crash Bandicoot" wird die Perspektive nicht zwischen den Levels umgeschaltet, sondern ständig stufenlos verändert. Die Landschaft rotiert und zoomt, sodaß Ihr immer einen idealen Blickwinkel behaltet. *wi*



Jeder der beiden Helden besitzt andere Verwandlungsfähigkeiten: Hier tobt Nikki als Nashorn durch die Wüste und Granitwald.



Bei Eurem Spurt über elastische Pilze und durch massive Baumhäuser wuseln Euch Polygon-Monster in den Weg. Mit einem Mario-bewährtem Kopfsprung überwindet Ihr sie.



Highspeed-Rutsch durchs Weltall: Die Bahn ist mit Flipper-typischen Targets und Hindernissen bestückt.

wenn von einer friedlichen Gebirgslandschaft in zunehmend abgefahrenere Welten aufbrecht. Die frechen Polygon-Mißgeburten und schnappenden 3D-Pflanzen züchtigt Ihr anfangs mit einem Kopf-

sprung à la "Mario". Erst später stehen Euch durch fleißiges Extrasammeln auch magische Partikelgeschosse zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr Euch verwandeln: Hofnarr Fargus wird zur Schildkröte, während Nikki als Nashorn durch die 3D-Landschaft wütet. Neben rennenden, kriechenden und fliegenden Fabelwesen wendet sich auch



In der Tropfsteinhöhle erklimmt Ihr unheimliche Kristall-Konstruktionen, balanciert über Hängebrücken und einen gefrorenen See.

TITEL
Pandemonium

HERSTELLER
Crystal Dynamics

SYSTEM
Playstation

DRD-RELEASE
November

Fazit
Jump'n'Run-Abenteuer vor flexibler 3D-Kamera. Die optische Vielfalt der Level läßt Präzisions-Hüpfspieler auf vergnügliche Stunden hoffen.

WELTEN: 3D-HÜPFER IM VERGLEICH

WELTEN	BEWEGUNG	KAMERA	BEMERKUNG
15 zzgl. geheimer Welten	360°, völlig frei	interaktiv 3D (Polygone)	Das einzige echte 3D-Spiel: Die Welt besteht komplett aus Polygonen, ist in alle Richtungen begehbar und durch Partikel- und Transparenz-Effekte verschönert.
9	Auf vorgegebenen Wegen, im Lauf-Modus völlig frei.	Bewegt sich frei, kann nicht vom Spieler gesteuert werden.	Polygon-Dämon Nights fliegt durch eine verträumte 3D-Szenarie: Euer Held darf sich frei bewegen, die Flugperspektive ist allerdings vorgegeben.
über 20	Auf vorgegebenen Wegen.	Nicht interaktiv, Perspektive wechselt nur zwischen den Levels.	Beuteltier Crash flitzt durch Jump'n'Run-Welten mit konventionellem Hüpf-Design, statt Sprite-Optik genießt Ihr 3D-Welten und etliche Perspektiven.
18	Auf vorgegebenen Wegen.	Bewegt sich frei, kann nicht gesteuert werden, Zooms sind möglich.	Sehr Texture-Map-lastige Darstellung. Shading, aber nahezu keine Transparenz-Effekte, Objekte im Vordergrund sind Polygone, hinten eine 2D-Bitmap-Ebene.

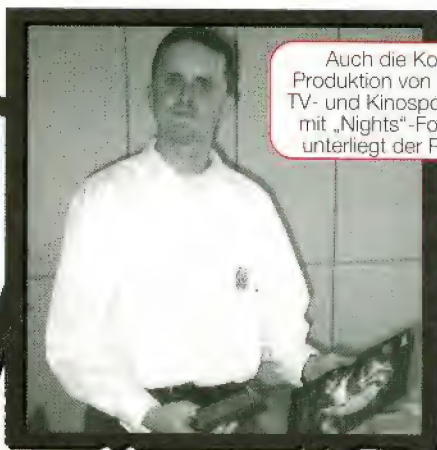
Berufe in der Spielebranche

PR Assistant/ PR Manager

Messen, Mailings und die neuesten Spiele aus erster Hand. Als PR-Referent erhalten verspielte Schul- und Studienabgänger einen Einstieg in die boomende Software-Branche.



"Eine verdammt harte Branche!" scheint uns Segas Presse-Manager Thorsten Moe zuzuraunen. Gute Nerven und rhetorisches Geschick sind hilfreich im Umgang mit der kritikfreudigen Fachpresse.



Auch die Konzeption und Produktion von PR-Broschüren, TV- und Kinospots (Bild: Thorsten mit „Nights“-Folder und -Video) unterliegt der Presseabteilung.

Manager Thorsten Moe über die wenigen schwarzen Schafe in seiner Produktpalette. Weitau-

häufiger sind die Spiele, die zwischen die Extreme „Top“ und „Flop“ fallen: Hier müssen die PR-Profis nachhelfen und die Redakteure haarklein in die Vorzüge des Produktes einweihen.

Eine Anstellung als PR-Assistent ist für viele Schul- und Studienabgänger das optimale Sprungbrett in die Spielebranche. Ein Bildungsweg ist nicht vorgegeben: Um als PR-Assistent anzufangen, braucht Ihr gute kommunikative Fähigkeiten und ein sicheres Auftreten, Verhandlungsgeschick und Spaß im Umgang mit Vertretern von Fach- und Publikumspressen. Erfahrung mit Computer- und Videospielen ist wichtig, denn sonst fällt's Euch schwer die Vorzüge und Verkaufsargumente Eurer Produkte gegenüber der Presse hervorzuheben. Begrüßt wird auch die Berufserfahrung in einer PR- oder Marketing-Agentur, ein abgeschlossenes Studium besitzen aber nur die wenigsten PR-Profis. Für die weitere Karriere und den Aufstieg ins Management ist eine akademische Bildung jedoch von Vorteil. Auch auf Euer Gehalt kann eine akademische Ausbildung Einfluß haben. Davon abgesehen schwanken die Gehälter eines PR-Assistenten je nach Alter und Berufserfahrung sowie Größe des Arbeitgebers zwischen 4.000 und 6.000 Mark brutto, die eines PR-Managers zwischen 5.000 bis 7.000 Mark. Ein berufserfahrener PR-Manager eines international operierenden Konzerns erhält oft sogar eine monatliche Bezahlung im fünfstelligen Bereich. *ui*

Florian Stangl, Presse-Manager bei Electronic Arts in Aachen, ist gestreßt: Auf seinem Schreibtisch stapeln sich ungeduldige Anfragen der Fachjournalisten, das Fernsehen möchte über Jürgen Prochnovs Wandlung vom Filmschauspieler zum CD-ROM-Helden informiert werden und mit der „European Computer Trade Show“ steht die wichtigste europäische Spielmesse auf seinem Terminplan. Ein heißer Herbst: Die ECTS erfordert einen organisatorischen Rundumschlag, doch trotz des überquellenden Schreibtisches möchte Florian den Messe-Trubel nicht missen: „Als Presse Manager von EA Deutschland freue ich mich auf die ECTS – im Gegensatz zur e3 in Los Angeles kann ich hier endlich mal neue Spiele zeigen.“ Die Freude am Produkt und die Fähigkeit, die eigene Begeisterung zu vermitteln, haben alle PR-Referenten, egal ob Assistent oder Manager ge-

mein. Laut Vincent Pargney, der sich als Marketing-Chef von Eidos/Centregold gerade nach einem Presse-Manager umsieht, ist das sogar die wichtigste Eigenschaft: „Wir suchen einen Mann, der sich für das Produkt begeistert und diese Begeisterung auch vermitteln kann“.

Trudelt die erste Vorabversion eines lang erwarteten „A-Titels“ im Büro ein, wird erst gezockt und dann bei der Presse angeklingelt. Besonders wichtige Produkte werden via Deutschland-Rundreise den Redaktionen vorgestellt. Dann sieht man Psygnosis' Ingo Zaborowski im schwarzen S-Klasse-Leihwagen die Autobahn herabdonnern, im Gepäck nur eine Zahnbürste und einen Stapel mit „Wipe Out 2097“-Golddiscs. Den staunenden Spielereakteuren einen Toptitel vorab zu präsentieren macht Spaß – erscheinen im nächsten Monat doppelte Preview in allen Magazinen, weiß Ingo, daß er seine Reisekosten gut angelegt hat.

Auf der anderen Seite fallen aber auch einige mittel-prächtige Produkte in das Aufgabengebiet des PR-Managers: „Einige Titel sind nicht besonders gut – die schicke ich erst gar nicht an die Presse raus“, nörgelt Segas PR-



Rollentausch: Während sich Ex-PR Jörg Köhler selbständig machte, wechselte Ingo Zaborowski von der MAN!AC-Redaktion in die Psygnosis-Presseabteilung.

BERUF
PR Assistant
PR Manager

GEHALT
4.000 bis 7.000 DM

STUDIUM
Journalistik o.ä.
(nicht notwendig)

Zukunftssicherer Beruf für Spielekenner mit Charisma und guten kommunikativen Fähigkeiten. Aufstieg ins Management (Pressearbeit oder Marketing) möglich.

►► BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE ►►►►►►►►►►

KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH	Produzent	Projektleiter	Spieldesigner
Spielerprogrammierer	Musiker & Soundprogrammierer	Computer-Grafiker	
ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH	Sales Assistant Manager	Marketing Assistant Manager	
PR Assistant Manager	Trade Marketing Assistant Manager	Produkt Label Manager	

Programmierpapst und Branchen-Veteran Chris Crawford zu Virtual Reality, Grafik-Overkill und dem Spieldesign der Zukunft (aus "Powerplay"):

"Wo bleibt die Phantasie? Wenn wir es einmal schaffen, totalen Realismus zu erreichen, dann werden unsere Spiele wie das richtige Leben - langweilig!"

Ich denke, daß die sich ständig verbessernden Fähigkeiten der Hardware nur noch dazu dienen, den kreativen Bankrott der Designer zu vertuschen."

EINSPRUCH

MANIAC sieht's nicht so düster: Klar müssen Idealisten erkennen, daß mit hundertfacher

Hardware-Power und monströsen Speichermengen der Spielspaß nicht genauso dramatisch zulegen kann. Auch neue Spielkonzepte sind rar - aber fallen Automobilisten in tiefe Depressionen, nur weil sich seit vielen Jahren nur mehr geringe Fortschritte in Motorleistung und Spritverbrauch ergeben?

Mit grafischen Verfeinerungen und spielerischen Erweiterungen bewährter Konzepte machen aktuelle Konsolen- und PC-Spiele genauso viel Spaß wie jeher. Gerade die

Vielfalt der PC-Veröffentlichungen offenbaren keine Anzeichen von "kreativem Bankrott".

Bildformatprobleme bei der Playstation

Vorsicht beim Monitor-Kauf: Einige TV-Modelle geben das Playstation-Bild lediglich im 16:9-Breitbild-Format wieder.

Wer sich mit dem Gedanken trägt, einen neuen Fernseher zu erwerben und eine Playstation besitzt, sollte das Zusammenspiel der Geräte vorher testen: Einige Modelle von Herstellern wie Sony oder Philips weigern sich, das Playstation-Bild korrekt im 4:3-Format wiederzugeben. Statt dessen muß man mit einem durch fette Balken beschnittenen 16:9-Bild vorliebnehmen, bei dem Größenverhältnisse nicht stimmen. Laut Sony ist das Problem bekannt, über eine Lösung wird nachgedacht.

Nintendo 64 für \$199

Gerüchte verdichten sich, daß Nintendo seine 64-Bit Konsole in Amerika für 199 US-Dollar veröffentlicht.

Nintendo dementiert, daß in Japan unerwartete Verkaufsrückgänge auftreten.

Preisverfall noch vor dem Hardware-Start: In den USA deuten alle Anzeichen darauf hin, daß Nintendo seine neue 64-Bit-Konsole für \$199 (320 Mark), statt für bisher angekündigte \$249 (400 Mark) in den Handel bringt. Die Preissenkung wäre eine direkte Reaktion auf die Hardware-Politik der Mitbewerber Sega und Sony, die im Mai dieses Jahres die Preise ihrer 32-Bit-Konsolen überraschend auf jeweils \$199 gesenkt hatten. Der Verkaufsstart des Nintendo 64 ist in Amerika auf den 30. September festgesetzt.

In Japan scheint die Nintendo-64-Euphorie nach phänomenalen Verkäufen in der Startphase abgeflaut. Während der letzten Wochen wurden in der japanischen Presse und im Internet abnehmende Nintendo-64-Verkäufe aufgrund des geringen Software-Angebots gemeldet: Nach wie vor sind nur die bekannten drei Spiele lieferbar. Auch Nintendos Kürzung der Release-Liste von 21 auf nur noch 14 Titel bis Ende 1996 wurde als Grund für die abwartende Haltung der Verbraucher genannt (siehe Meldung rechts).

Nintendo beeilte sich, die Meldungen zu dementieren und erklärte, daß in Japan eine Million Grundgeräte ausgeliefert wurden. In Amerika habe man bereits über eine Million Vorbestellungen gezählt, bis März 1997 plant Nintendo, in Japan und Amerika fünf Millionen Konsolen abzusetzen. Genaue Angaben über die Verkaufsentwicklung seit der Premiere am 23. Juni wurden jedoch nicht gemacht. Zum US-Verkaufsstart sollen 600.000 Geräte verfügbar sein, lediglich "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" gelten als sichere Premieren-Titel. Ob die Automatenumsatzung "Crüisn' USA" termingerecht fertiggestellt ist, bleibt abzuwarten. Dafür dürften Williams' "NBA Hangtime" sowie ihre Beat'em-Up-Trilogie fertig sein.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 - Resident Evil **Capcom**
Wie erwartet: Das (nicht zuletzt wegen drastischer Werbung) indizierungsgefährdete Splatter-Abenteuer schießt an die Spitze.
- 2 - Int. Track & Field **Konami**
Wie in Atlanta: Weltrekorde purzeln und Daumen schmerzen in Konami's Feuerknopf-Olympiade. Ohne Schweiß kein Preis.
- 3 - Fade to Black **Electronic Arts**
Wie vernagelt: Rachsüchtige Aliens vermiesen Conrad "Flashback" Hart seinen Raumflug und liefern ihn im Knast ab.
- 4 - Space Hulk **Electronic Arts**
Wie im Rollenspiel: Plasma-gerüstete Space Marines in der Tunnelschlacht gegen blutrünstige "Genestealers".
- 5 - Battle Arena Toshinden 2 **Takara**
Wie im Karussell: Einmal links herum drehen, dann in die andere Richtung.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 - Need for Speed **Electronic Arts**
Mit Gas und Gangschaltung: Im Video-Ferrari fährt sich's umweltbewußter (und billiger) als mit dem Original.
- 2 - Gun Griffon **Sega**
Mit Kanonen und MG: Düsteres Sci-Fi-Kriegsspektakel in der Mech-Ego-Perspektive. Vorsicht, tieffliegende Granaten...
- 3 - Shining Wisdom **Sega**
Mit 16-Bit-Grafik: Action-Adventure ohne besondere Höhen und Tiefen. Und ohne besonderen Spielwitz...
- 4 - Panzer Dragoon 2 **Sega**
Mit Drachen die Evolution genießen: Spektakuläres Baller-Epos auf streng vorgegebenen dreidimensionalen Luftpfaden.
- 5 - Nights **Sega**
Mit Analog-Stick: Schon als Import verkauft sich Sega's Herbst-Hit traumhaft. Sega hat uns nicht zuviel versprochen...



Nintendo 64: 14 Eigenproduktionen bis Ende 1996

Von "Wave Race" bis "Yoshi's Island 64": Nintendo präsentiert das offizielle Line-Up für die zweite Jahreshälfte.

Mit "Yoshi's Island 64" und "F-Zero 64" hat Nintendo die 64-Bit-Nachfolger von zwei der erfolgreichsten Super-Nintendo-Spiele angekündigt. Insgesamt sollen nach "Super Mario 64", "Pilotwings" und dem "Shogi"-Brettspiel noch 14 Nintendo-Eigenproduktionen für das Nintendo 64 bis Ende des Jahres erscheinen. Nach der Sommerpause (bis Ende September kommt lediglich "Wave Race" in die japanischen Läden) wird Nintendo im Oktober das perspektivische Tüftelspiel "Tetrisphere" und die Star-Wars-Umsetzung "Shadow of the Empire" veröffentlichen. Im November beglückt ein Modul-Quartett die japanischen Spieler (Action mit "Body Harvest", "Blast Corps" und "Golden Eye" sowie "Mario Kart 64"), bevor kurz vor Weihnachten sieben Spiele auf einmal ausgeliefert werden. Neben "Yoshi's Island" und "F-Zero" hat Nintendo bis dahin auch "Starfox 64", das amerikanische "Buggie Boogie", die Sportsimulation "Golf 64", "Kirby's Air Ride" sowie ein ominöses "Climber" fertiggestellt.

TOP 10

1. Virtua Fighter 2
Sega
2. Resident Evil
Capcom
3. Indiziert
Williams
4. Sega Rally
Sega
5. Street Fighter alpha
Capcom
6. Toshinden 2
Takara
7. Panzer Dragoon 2
Sega
8. NHL Powerplay Hockey
Virgin
9. Int. Track & Field
Konami
10. Street Fighter Alpha
Capcom

Sony Walkman

er sich das wichtigste Playstation-Zubehör, nämlich ein zweites Pad



und eine Memory-Card, bisher verkniffen hat, greift jetzt zum günstigen Trage-taschen-Set: Ihr erhaltet zusätzlich zu Pad und Card eine schicke Nylontasche, die genügend Platz für Konsole, Kabel, Pads, CDs und Memory-Cards bietet. Außerdem spart Ihr noch: Für nur 99 Mark könnt Ihr Euch durch das aufgenähte Playstation-Logo als Sony-Fan zu erkennen geben und Euer Spielzeug stilgerecht herumtragen.

...Capcom frohlockt: In nur sechs Monaten verkaufte Capcom weltweit mehr als eine Million Exemplare ihres Action-Adventure-Debüts "Resident Evil". Laut Greg Ballard, Präsident von Capcom USA, ist "Resident Evil" ein Hardware-Anheizer für die Playstation. "Seit der Auslieferung stiegen die Playstation-Verkaufszahlen signifikant." Dimension Publishing, Verleger des "Strategy Guide", ist vom großen Erfolg des Handbuchs überrascht: "Alle Schätzungen lagen zu niedrig".

Pitball

Time Warner für Playstation, ab Oktober im Handel

Ohne Stoß nix los: Mit äußerster Brutalität kämpfen bei "Pitball", einer futuristischen Hi-Tech-Version von Basketball, zwölf galaktische Rassen um den Sieg. Jeweils zwei Spieler bilden ein Team, das in "Tron"-Manier einen Plasma-Ball durch die Spielhalle jagt. Mit Hilfe schützender Wurf-schienen beschleunigt das pulsierende Energie-Paket auf irrwitzige Geschwindigkeit. Ihr gewinnt Raum, indem Ihr Euch den Ball zupaßt; spielt Ihr über die Bande, gelingen Euch flüssige Zuspieldmanöver. Seid Ihr in Schußweite



Los geht's: Der fliegende Düsen-Schiri gibt den Energie-Ball frei, gleich wetzen die Brutalo-Sportler aufeinander los.

des Torlochs, feuert Ihr in's Ziel und schnappt Euch den Ball beim "Play Ball"-Anstoß erneut. Regeln gibt's beim rasanten Gebolze nicht. Per Spezialmanöver knackt Ihr dem Gegner die Knochen: Jeder Teilnehmer hat sich vier unfaire Specials wie den "Sword Shower" oder den "Crusher" antrainiert. Im Manager-Teil sorgt Ihr Euch auch außerhalb des Feldes um Euere Zukunft. Per Bestechung holt Ihr Euch absolute "Pitball"-Cracks in's Team und hofft auf zahlungskräftige Sponsoren: Mit nützlichen Extras wie den "Speed-Boots" erhöht Ihr Eure Siegchancen im nächsten Match. cb



Nach detaillierten Skizzen entwarfen die Designer die zwölf "Pitball"-Rassen: Beachtet die schützenden Wurtschienen für den Plasma-Ball.

NHL Hockey '97

Electronic Arts für Playstation und Saturn, ab November im Handel

...FIFA Soccer '97 kommt: Während die ganze Welt auf die Nintendo-64-Fassung von "FIFA Soccer" wartet, brütet EA Sports nicht minder engagiert über den 97er-Updates für 32-Bitter. Die Entwickler haben ja bekanntlich was gut zu machen - in der nächsten MAN!AC werden wir anlässlich unseres großen EA-Sports-Specials detailliert auf alle Neuheiten eingehen.

...16-Bit-Nachschub: EA Sports wird für Mega Drive und Super NES jeweils 97er-Updates von "FIFA", "NHL", "NBA" und "Madden" veröffentlichen.



Die Grafik ist noch nicht endgültig: An der Playstation-Optik (hier im Bild) wird noch fleißig gewerkelt.



Natürlich darf man in der Wiederholung den Blickwinkel beliebig einstellen und die Cracks dicht vor die Linse zoomen.



Electronic Arts hat endlich ein Einsehen: Nachdem wir letztes Weihnachten ohne ein 32-Bit-Eishockey aus der EA-Sports-Kollektion auskommen mußten, soll der Sprung ins Jahr 97 mit "NHL Hockey" gefeiert werden. Wir durften einen Blick auf die Playstation-Fassung werfen und konnten jede Menge Neuheiten entdecken. Die Präsentation von "NHL '97" ist gewohnt professionell, ein dynamischer Vorspann wird von schicken Menüs sowie einführenden Worten amerikanischer Fernsehreporter abgelöst. Hat man erstmal das Options-Dickicht durchforstet, kann man jedes Winz-Detail einstellen. Die Bandbreite der abrufbaren Statistiken ist grenzenlos: Wer sich über solche Ergebnis-Listen freut, darf schon jetzt die Sparbüchse zerdeporn. Natürlich sind in einem der vielen Menüs auch Kameraeinstellungen und Coaching-Taktiken zu justieren. Auf dem Eis gehen zwei Teams beherzt zur Sache: Ob die Polygon-Optiken technisch besser oder schlechter als in den

hervorragenden Konkurrenz-Titeln "NHL Powerplay Hockey" von Virgin und "NHL Face-Off" von Sony sein werden, läßt sich aufgrund unserer Preview-Version noch nicht sagen. Die jahrelange Erfahrung von EA Sports und Referenz-Spiele wie "Madden '97" (siehe Test auf Seite 44) lassen jedoch hoffen, daß es technisch keine Probleme gibt und die Zeiten von "FIFA Soccer 96" (tolles Spiel, aber bescheidene technische Umsetzung) endgültig überwunden sind. Mit über 600 Original-Cracks aus der nord-amerikanischen Profi-Liga ist "NHL Hockey '97" eindrucksvoll bestückt. Die wichtigsten Spieler sind sogar mit bestimmten "Signature Moves" ausgestattet, die Ihr während eines Matches individuell einsetzt. Praktisch jeder schnuffige Trick, den Ihr bislang in den TV-Übertragungen bejubelt habt, steht live zur Verfügung.



Jede Mannschaft wird in sechs Kategorien bewertet und mit den Konkurrenz-Teams verglichen.



Neu ist die "Shootout"-Option, die das ewig junge Duell "Schütze vs Goalie" in den Mittelpunkt rückt.



Bevor die beiden Mannschaften zum Anstoß schreiten, kündigt ein berühmter US-Kommentator das Ereignis an.



Was für ein Chaos vor dem Tor: Während drei rote Spieler unbeeindruckt durch die Arena kurven, setzen die weiß gewandeten Eishockey-Profis alles daran, den Puck im Tor zu versenken.

Wer unbedingt will, kann sich seine NHL-Player individuell zusammenbasteln und mit seinem persönlichen Dreamteam auf- und ablaufen. Natürlich wird das Multi-Tap unterstützt und läßt ein halbes Dutzend Joypad-Artisten gleichzeitig antreten. Entwickelt wird "NHL Hockey '97" von den Code-Tüftlern Visual Concepts, die bereits an "Madden '93" (Super Nintendo) und "Toughman Contest" (Mega Drive & 32X) sowie "Clayfighter", "Desert Strike" und "Viewpoint" (Playstation) mitgewirkt haben.



Legacy of Kain

Crystal Dynamics für PlayStation, ab Herbst im Handel



Eure gruftige Residenz wurde von Skeletten überrannt: Kain verkündet seinen Sieg mit lautstarkem "Victory"-Gegröle.



Brüstet sich mit der Macht eines Gottes: Der bleiche Kain ist stolz auf sein untotes Blut.



Wer von strahlenden Helden und makellosen Muskelmännern genug hat, freut sich auf das düstere

Action-Adventure "Legacy of Kain": Statt

Euch mit einem konventionellen Heroen zu langweilen, hat sich Entwickler Crystal Dynamics bei der Gestaltung des melancholischen Hauptcharakters an Fantasy-Romane wie Moorcocks "Elric von Melniboné" gehalten und das blutige Regelsystem des White-Wolf-Rollenspiels "Vampire: The Masquerade" geplündert. Nachdem Kain hinterhältig gemeuchelt wurde, sinnt die Seele des toten Ritters auf Rache. Um seine Mörder aufzuspüren, paktiert der verzweifelte Kain vorschnell mit einem



Ihr wechselt ins Item-Menü: Kain wählt seine Wunsch-Waffe oder selektiert einen Zauberspruch.

verschimmelten Nekromanten: Euer Render-Sprite mutiert zum bleichen Vampir-Jäger, nach seiner Verwandlung residiert der unsterbliche Kain in einer Gruft. Während sich der hinterhältige Nekromant mit seinen Untoten bis zum Thron emporzaubert, forscht Ihr noch immer nach Kains Mördern. Dazu schlendert Ihr via Vogelperspektive durch eine finstere Render-Szenerie, ein "Conan"-Soundtrack und Donnerrollen sorgen für melancholisches Grusel-Ambiente. Kain erschlägt seine Gegner mit blanker Klinge oder greift auf die übermächtige Vampir-Magie zurück und erschöpft somit die lebenswichtigen Blutreserven seines Vampirkörpers.



Virtua Cop 2

Sega für Saturn, ab Spätherbst im Handel



Nachschub für Virtua-Gun-Besitzer: Der zweite Teil der Ordnungshüter-Schlacht wird von Sega

penibel auf den Saturn portiert. Die spielerischen Unterschiede zum Vorgänger halten sich dabei in Grenzen. Ihr bekämpft auch bei Eurem zweiten Einsatz in Virtua City bössartige Terroristen, die sowohl personell als auch waffentechnisch bestens ausgestattet sind. In drei ausgedehnten Missionen geht's abwechslungsreich zur Sache. Schon der erste Auftrag entpuppt sich als regelrechter Krieg gegen Juwelenräuber. Nachdem Ihr Schurken aus einem Nobelladen verjagt habt, verduften diese im Autokonvoi. Da Ihr zu faul zum Laufen seid, verfolgt Ihr sie per Einsatzwagen: In haarsträubenden Feuergefechten geht die Jagd mitten durch die Stadt, abrupte Richtungswechsel verlangen schnelle Reaktionen. Trefft Ihr die Gangster während der Fahrt, stürzen sie spektakulär schrei-



Dramatische Action, detaillierte Grafik: Bei der waghalsigen Verfolgungsjagd bleiben die bösen Jungs auf der Strecke.

end aus den Wagen. Noch aufwendigere Polygon-Schurken, noch detailliertere Kamerafahrten: Schon jetzt läßt sich absehen, daß Sega den aufwendigen "Virtua Cop 2"-Spielautomaten fast pixel-

genau umsetzt.



Volltreffer: Die Juwelendiebe der ersten Mission verstecken sich hinter den Ausstellungsveritinnen.



Nicht schießen: Bei schnellen Richtungswechsel müßt Ihr höllisch aufpassen, keine Geisel zu treffen.

Game Castle

040/390 50 61

Sony PlayStation

PSX+Demo-CD (dt.)	389,90
RGB Kabel (dt.)	29,90
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	49,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX-Controller (dt.)	49,90
Commander Cont. (dt.)	49,90
Mad-Catz-Lenkrad (dt.)	149,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
adidas Power Soccer (dt.)	99,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Bust A Move 2	79,90
Cyberia (dt.)	99,90
Descent (dt.)	99,90
Extreme Pinball	69,90
Fade to Black	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Galaxian 3	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	79,90
Gunship	89,90
Impact Racing	99,90
Jack is Back (dt.)	99,90
Krazy Ivan (dt.)	69,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickeys Wild Adventure (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
NBA - In the Zone (dt.)	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
NFL Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
Olympic Soccer (dt.)	89,90
Olympic Games (dt.)	89,90

Philosoma (dt.)	89,90
Pro Pinball	89,90
Psychic Detective	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Resident Evil (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Shellshock (dt.)	99,90
Space Hulk	89,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
Track & Field	89,90
True Pinball (dt.)	99,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
Worms (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	69,90

Sega Saturn

Alien Trilogy (dt.)	99,90
Battle Ar. Toshinden Remix	89,90
Blackfire (dt.)	99,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Defcon 5	99,90
Descent (dt.)	109,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club '96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
Need for Speed	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Rayman (dt.)	99,90
Sega Rally Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Theme Park (dt.)	99,90
Titan Wars (dt.)	99,90
Toshinden Remix (dt.)	109,90
Virtua Cop + Gun (dt.)	145,90
Virtua Open Tennis	99,90

Nintendo 64

Holt Euch die ultimative Videospielkonsole!
Preis i.V.

IN HAMBURG EIGENER LIEFER-SERVICE INNERHALB VON
6 STUNDEN

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg
(5 Min. vom Bhf. Altona entfernt)

Game Castle



Eure Party wetzt durch einen isometrischen Industrie-Komplex: Verbündete knacken die Tür-Codes.

Mit Squares Playstation-Projekten in eine neue Rollenspiel-Dimension: "Final Fantasy 7" wird mit futuristischen Render-Kulissen und Polygonhelden aufwarten.






FINAL COUNTRYDOWN

Während "Super Mario 64" die 32-Bit-Generation souverän übersprang, wechselt der japanische Rollenspielriese Square Soft nach langjähriger Nintendo-Zusammen-

arbeit die Fronten und schlägt sich auf die Playstation-Front. Im Handgepäck: Eine neue "Final Fantasy"-Episode. Während Szene-Insider noch über einen Streit zwischen Nintendo-Chef Yamauchi und der Square-Leitung munkeln, freunden sich die Square-Teams nach der profitablen Super-NES-Entwicklung mit der leistungsstärkeren Sony-Hardware an. Statt gezeichnete Anime-Optiken zu erkunden, stapfen die Rollenspielcharaktere in "Final Fantasy 7" durch bombastische Render-Szenarien, die in alle Richtungen scrollen. Spielbar ist bislang

nur der erste Teilabschnitt: Neben den üblichen Fantasy-Optiken haben wir in der futuristisch angehauchten Spielwelt riesige Stahlbauten, Kraftwerke und von transparenten Dampfschwaden verschleierte Rohrleitungen bewundert. Wo früher possierliche Schwellkopf-Sprites über den Bildschirm wuselten, marschieren in der Playstation-Fortsetzung mit Gouraud-Shading veredelte Polygonfiguren: Anstatt die Charaktere in gewohnter Nippon-Manier von oben zu betrachten, begleitet Ihr Eure zeitgemäßen 3D-Figuren in unterschiedliche

経験値・APを獲得。				
経験値	48p	A P	6p	
 バレット	経験値: 2779p			
レベル 10	つぎのレベルまであと: 5221p			
 エアリス	経験値: 2602p			
レベル 9	つぎのレベルまであと: 3398p			
 クラウド	経験値: 2262p			
レベル 10	つぎのレベルまであと: 5748p			

Nach dem Kampf wird abgerechnet: Rechts neben dem Porträt seht Ihr, wie es um Gesundheit und Erfahrung Eurer Helden bestellt ist.

NAME	HP	MP	EXP	LIMIT	TIME
バレット	312/ 440	23/			
エアリス	175/ 315	63/			
クラウド	109/ 397	40/			

Eure Magierin packt ihren dicksten Zauber aus: Ein Drache beschwört Flutwellen.

NAME	HP	MP	EXP	LIMIT	TIME
バレット	408/ 440	23/			
エアリス	263/ 315	53/			
クラウド	284/ 397	40/			

Der Wasserdraache aus der Nähe: Das Monster schlingelt sich und flattert hektisch.

Optiken wie der gigantische Heizraum werden von oben nach unten gescrollt: Wir haben die Szenen zusammengeleimt.



Vor der Kampfübersicht werden Monster und Charaktere getrennt aufgenommen.



Wie in den Vorgängern haben Eure Helden auch neuzeitliche Projektilwaffen im Arsenal.



Victory! Nach siegreichem Gefecht posieren Eure Helden mit viel Waffengefuchtele.



Vor der Menüwahl zeigt der Kameramann bei den Gegnerfronten, anschließend wird gezoomt.



Der Hauptcharakter setzt zum Monsterschlag an und sammelt Energie.



Anime-übliche Effektorgie in 3D: Euere Zauberin entfacht ein transparentes Feuerwerk.



Der muskulöse Meisterschütze lädt seine Knarre: Vor der Waffe lodert ein Feuerball.



Ein mechanischer Drachen zerlegt Eure Party: Der vierschrotige MG-Schütze liegt auf der Nase.

Isometrik-Perspektiven, beobachtet von einer luftigen Kameraposition eine niedliche Winztruppe, lugt den Helden über die Schulter oder steht Eurem Team Auge in Auge gegenüber. Vor dem nächsten Szenenwechsel wird die aktuelle Szenerie ausgeblendet oder mit einem flüssigen FMV-Schwenk die Kameraposition verrückt. Die zoomende Optik ist neu, doch beim Spielkonzept hat sich Square an die bewährte "Final Fantasy"-Mechanik der Nintendo-Episoden gehalten: Eure Figuren erforschen auf Knopfdruck ihre Umgebung, sortieren im Charaktermenü Zaubersprüche und Gegenstände oder werden aus heiterem Himmel in ein Gefecht verwickelt: Entgegen der starren Render-Optik werden die Kampfschauplätze in Echtzeit berechnet, flotte Kamerafahrten zeigen Gegner und Charaktertrupp aus unterschiedlichen Perspektiven. Der Kampfablauf läuft wie gehabt trotz traditioneller Menü-Kloppe in Echtzeit: Aktionsbalken zeigen, wann Eure Charaktere an der Reihe sind. Während Ihr den aktiven Party-Mitgliedern Optionen wie Spezial-Manöver, Zaubersprüche oder Verteidigung zuteilt, klopfen die Monster munter weiter. Wer sich

nicht rechtzeitig zu einer Aktion durchringt oder beim waffenstarrenden Obermohz eine Schwäche in der Deckung verpennt, muß seine Helden schleunigst mit Heilsprüchen oder Wundertinkturen wie-

der aufmöbeln. Angesichts gigantischer Render-Optik und brachialem Surround-Sound mit "Final Fantasy"-Themen wird auch 16-Bit-Abenteurern die Umgewöhnung leicht fallen.



Perspektivenwechsel: Im Aufzug sieht Ihr Eure Helden von der Seite. Der Hauptcharakter wählt eine Etage an.



Die dritte Grafikdimension sorgt für Spieltiefe: Eure Figuren schleichen über Röhren und verschwinden hinter Pfeilern.

FINAL FANTASY

JAPAN	USA	SYSTEM
Final Fantasy	Final Fantasy	NES
Final Fantasy 2	-	NES
Final Fantasy 3	-	NES
Final Fantasy Legend	Final Fantasy Legend	Game Boy
Final Fantasy Legend 2	Final Fantasy Legend 2	Game Boy
Final Fantasy Legend 3	Final Fantasy Legend 3	Game Boy
Seiken Densetsu	Final Fantasy Adventure	Game Boy
Final Fantasy 4	Final Fantasy 2	Super NES
Final Fantasy 5	-	Super NES
Final Fantasy 6	Final Fantasy 3	Super NES
Final Fantasy 7	k.A.	Playstation



Die Titelmotive für Squares "Final Fantasy"-Reihe pinselt der bekannte Nippon-Künstler Yoshitaka Amano.

ROMANCING SAGA

JAPAN	SYSTEM
Romancing Saga	Super NES
Romancing Saga 2	Super NES
Romancing Saga 3	Super NES
Saga Frontier	Playstation



Die hauseigene "Final Fantasy"-Konkurrenz "Romancing Saga" erscheint bislang nur in Japan.

SEIKEN DENSETSU

JAPAN	USA	SYSTEM
Seiken Densetsu	Final Fantasy Adventure	Game Boy
Seiken Densetsu 2	Secret of Mana	Super NES
Seiken Densetsu 3	-	Super NES



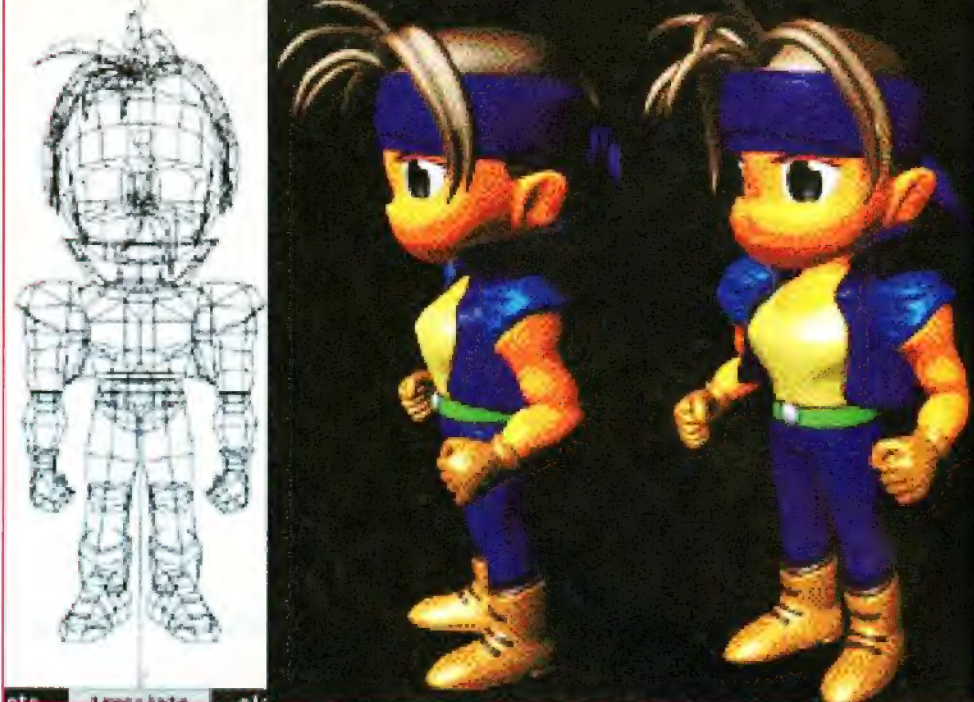
Die "Seiken Densetsu"-Abenteuer kombinieren "Zelda"-Gekloppe mit Rollenspielelementen.

FRONT MISSION

JAPAN	SYSTEM
Front Mission	Super NES
Gun Hazard	Super NES



"Front Mission" überzeugt mit isometrisch dargestellter Strategie, "Gun Hazard" mit vertikal scrollender Action.



Nach der Design-Phase werden von den skizzierten Figuren 3D-Modelle gerendert: Grafiker und Designer können beobachten, wie sich die Figuren bewegen und die unterschiedlichen Posen als Vorbild für 2D-Optiken und Polygonfiguren verwenden.

Square Historie

Während PC-Rollenspielentwickler gegen eine riesige Konkurrenz antreten und die Mitglieder ihrer Teams an zwei Händen abzählen können, werfen japanische RPG-Entwickler spätestens seit den Super-NES-Erfolgen kostspielige Monster-Produktionen auf den Markt. Statt Miniaturmannschaften tummeln sich ganze Grafiker- und Programmierer-Heere in den Großraumbüros, neben den Spiel-Codes werden Test-Routinen für Steuerungs-Checks und Grafik-Stabilität entworfen. Allen japanischen RPG-Giganten voran hat sich Nintendo-Partner Square in die Entwicklung geworfen: Seit 1987 der erste "Final Fantasy"-Teil für das NES erschien, gilt Squares Rollenspiel-Epos als erfolgreichste Serie überhaupt. Als jüngste Folge aus der populären Serie wurden von "Final Fantasy 7" (in den USA mit "Final Fantasy 3" betitelt) weltweit über drei Millionen Module, die meisten davon in Japan, an den Mann gebracht. Auch wenn "Final Fantasy 7" nicht mit den "Mario"-Verkaufszahlen mithalten kann: Immerhin setzt Square von einem einzigen Titel ungefähr dreimal so viele Exemplare ab wie renommierte PC-Entwickler von einer kompletten Rollenspielreihe... Squares Erfolgsrezept liegt auf der Hand: Produktions-Budget und Mitarbeiterzahl eines Projekts konkurrieren mit aktuellen Hollywood-Produktionen, sogar das Marketing kann mit dem Trubel bei der Einführung eines Kinohits mithalten. Verrechnen wir die meist zweijährigen Entwicklungszeiten mit der Team-Größe, kommen wir auf mehrere hundert Arbeitsjahre – im Vergleich zu rund 20 bis 50

Mannjahren für westliche Konkurrenzprodukte. Während amerikanische Entwickler meistens auf hochkarätige Optiken und riesige Spielwelten setzen, steht bei den Square-Entwicklungen das Charakter-Design und die Story-Dramaturgie im Vordergrund: Bevor sich das Team in die Produktionsphase stürzt, werkeln Charakterentwickler, Skizzen- und Storyboard-Zeichner bis zu einem Vierteljahr an der Heldentruppe und zerbrechen sich über Plot sowie Spielwelt den Kopf. Anstatt ihre Mitarbeiter in muffige Schuppen zu sperren und kreative Schlappen mit Gehaltskürzung zu ahnden, fördert Square ihre Designer mit heimeliger Atmosphäre: Erst wenn das Team in Aufenthaltsräumen ungestört relaxt hat und bei musikalischer Meditation über das Spieldesign schlüssig geworden ist, werden der Terminplan zusammengestellt und Aufgaben verteilt. Während Produzent und Designer penibel über Plot und Gesamtoutfit wachen, werkeln Programmierer an den ersten Routinen und studieren Grafiker die Charakter-skizzen. Egal ob Zeichentrickfigur oder Polygonheld: Vor der endgültigen Charakteroptik werden auf SGI-Rechnern Heldenmodelle gebastelt und individuelle Animationen entworfen. Erst wenn die Charakter-Designer mit dem Outfit ihrer Lieblinge zu-

Vor der Arbeit an SGI-Rechnern und Heimcomputern werden die Charaktere skizziert.





frieden sind, machen sich Grafiker und Programmierer an die Realisation, pinseln Anime-Helden und Animationssphasen oder entwerfen 3D-Helden mit schickem Gouraud-Outfit. Der Erfolg des Systems spricht

Bände: Während japanische Rollenspieler regelmäßig mit Square-Nachschub versorgt werden und sich ein Edel-RPG nach dem anderen einverleiben, war es um den US-Markt bislang düster bestellt: Von der "Final Fantasy"-Serie haben es

bislang nur die Teile 4 und 7 (US-Titel: "Final Fantasy 2" und "Final Fantasy 3") sowie das Einsteiger-Abenteuer "Final Fantasy: Mystic Quest" für das Super-NES in die Staaten geschafft; neben den 16-Bit-Episoden sind drei Game-Boy-Titel ins Englische übersetzt worden. Die "Mystic Quest"-Folge für den Game Boy wurde sogar ins Deutsche übertragen, japanische Rollenspieler kennen das Handheld-Abenteuer als "Seiken Densetsu". Der zweite Teil des Action-Adventures wurde für das Super NES entwickelt und im Westen als "Secret of Mana" vermarktet, die Umsetzung des Nachfolgers ("Seiken Densetsu 3") wurde schon vor über einem halben Jahr eingemottet, statt dessen streifen westliche Spieler mit "Secret of Evermore" durch die erste Eigenentwicklung von Square USA.

Zukunftsmusik

Nachdem Square die Entwicklung an den letzten Super-NES-Titeln beendet hat, ist die Zusammenarbeit mit Nintendo vorerst auf Eis gelegt. Ab jetzt werkelt Square an Playstation-Spielen: Neben einem neuen "Final Fantasy"-Teil ist eine "Romancing Saga"-Fortsetzung in Arbeit. Während "Final Fantasy 7" mit hochkarätiger Render-Optik und Polygon-Charakteren überrascht, hat man **SAGA FRONTIER** mit gezeichneten Charakteren und edlen Anime-Effekten in gewohnter Square-Tradition gehalten. Nur vereinzelte Objekte und dreidimensionale Sprucheffekte wurden auf SGI-Maschinen vorberechnet, aufwendige Lichtzauber nutzen den Transparenzeffekt der neuen Hardware. Trotz konventioneller 2D-Kulisse wird mit flüssigen Kameraschwenks geprotzt: Die Heldentruppe kämpft gegen einen monströsen Golem, der Kameramann hetzt um das Monster herum und hechtet unter blitzenden Magiepartikeln in die Ausgangsposition zurück. Eine interessante Kombination aus 2D-Sprites und 3D-Kulisse verspricht das erste taktische Scharmützel in der "Final Fantasy"-Welt: Entgegen den Rollenspieltiteln wartet **FINAL FANTASY TACTICS** nicht mit Echtzeit-lastigen "Final Fantasy"-Kämpfen sondern beschaulichem Rundenscharmützel auf. Statt Rollenspiel-Partys treten massive Streitkräfte gegeneinander an, die Polygon-Konstruktionen wurden mit Texturen zugleisteert und verdeutlichen die Ausmaße von Bauwerken und Hindernissen. Sämtliche Bitmap-Flächen werden im Square-üblichen Grafikstil gehalten, das 3D-Fundament mit "Ogre Battle"-Optik dem Nippon-Ambiente angepaßt. Entgegen der isometrischen Landschaft des Enix-

Titels können aufmerksame Heerführer dank Kameraschwenks auch hinter die Objekte spähen. Konventionelle 2D-Taktik offeriert Squares letzter 16-Bit-Titel: **BAHAMUT LAGOON** für das Super NES erinnert mit flachem Untergrund, taktischen Bodenfliesen und obligatorischen Angriffs-Menüs an Strategie/Rollenspiel-Hybriden wie Climax' "Shining Force". Der Titel ist in Japan bereits erhältlich (wir staubten unser Muster bei Dynatex in Dortmund ab), wirkt aber entgegen Square-Titeln wie "Final Fantasy 6" technisch eher mäßig. Der mit Aquarell-ähnlichen Verläufen surreal gehaltene Zeichenstil ist zwar innovativ, verwischt allerdings Gelände-Kontraste: Viele Objekte und Hindernisse erkennt Ihr erst auf den dritten Blick. Über Plot und Spiel-Komfort läßt sich wenig sagen: Eine US-Übersetzung ist nicht geplant. Ungewöhnlich für die Rollenspiel-Profis ist der Einstieg ins Beat'em-Up-Genre: Neben dem 3D-Prügler "Tobal No.1" (Test auf den Seiten 34 und 35) soll Anfang '97 die Polygon-Klopperei **BUSHIDO BLADE** erscheinen. Statt konventionellem Martial-Arts-Fight und Ringkampfeinlagen umrunden sich die "Bushido Blade"-Samurai mit blanker Klinge. Mittelalterliche Tracht, Kampf-Kodex und Schrittfolge hat Square streng an historischen Überlieferungen aus dem japanischen Mittelalter und dem Schwert-Kampfsport "Kendo" orientiert. Wie in "Tobal" wird der Spieler mit 360-Grad Bewegungsfreiheit verwöhnt, das riesige Kampfareal offeriert mit 3D-Objekten wie Felsen, Pflanzenbewuchs und Holzschuppen taktische Deckung. Deutsche Versionen aller genannten Spiele sind leider unwahrscheinlich. rb

SAGA FRONTIER



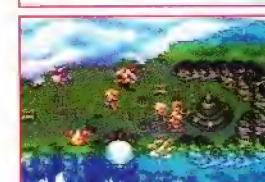
Als Playstation-Fortsetzung der "Romancing Saga"-Reihe setzt "Saga Frontier" auf bewährte Grafikelemente: Sämtliche Figuren und Landschaften werden als Bitmaps angelegt, nur in den Kämpfen gibt's dreidimensionale Kameraschwenks.

FINAL FANTASY TACTICS



Sprite-Charaktere und Polygon-Schlachtfelder in "Final Fantasy Tactics": Square versetzt die strategischen Fantasy-Scharmützel ins populäre "Final Fantasy"-Universum, sogar die Texturen hat man im filigranen Anime-Stil der RPG-Teile gehalten.

BAHAMUT LAGOON



Strategisches Super-NES-Finale: Das "Shining Force"-verwandte "Bahamut Lagoon" ist Squares letzte Entwicklung für das Super NES. Die verträumte Optik wartet mit schicken Farbverläufen auf, ist für taktische Kämpfe aber eher ungeeignet.

BUSHIDO BLADE



Nach Squares Beat'em-Up-Debüt "Tobal No.1" werken die Japaner an dem Samurai-Gemetzel "Bushido Blade". Die Figuren im Render-Intro erinnern an die "Tekken"-Vorspanne, die Polygon-Kämpfer schreiten durch eine aufwendige 3D-Arena.

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



Inter. Track & Field (PS) 89,-



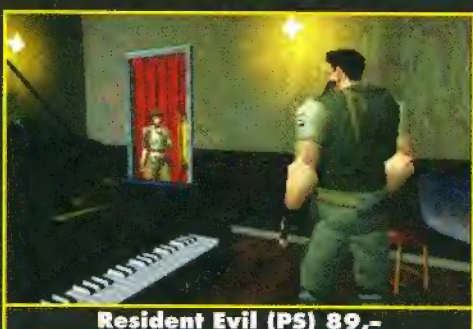
Formel 1 (PS) 99,-



Nights (SA) & Pad 129,-



Alien Trilogy (PS) 79,-



Resident Evil (PS) 89,-

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn mit Sega Rally

für sagenhafte 394,-
inkl. Versand, 1 Jahr Garantie, inkl.
Sega Rally, Controlpad, Batterie,
Demo-CD, Tips&Tricks-Buch

Sega Saturn

SEGA SATURN (s.a.)+SEGA RALLY 464,-

CONTROL PAD 44,-

EXPLORER JOYPAD 19,-

ARCADE RACER LENKRAD 119,-

GAME BUSTER (ACTION REPLAY) 89,-

MEMORY CARD 8 MBIT 79,-

ALIEN TRILOGY 89,-

ATHLETE KINGS - DECATHLETE 89,-

BATTLE MONSTERS 84,-

BLACKFIRE 99,-

BLAZING DRAGONS 94,-

BUBBLE BOBBLE - 3 Spiele 84,-

CASPER 89,-

CYBERIA 84,-

DAYTONA USA C-EDITION (NOV) 94,-

DESCENT 89,-

DESTRUCTION DERBY 84,-

DIE HARD TRILOGY (11.10.) 89,-

DISC WORLD 84,-

EARTHWORM JIM 2 (OKT) 89,-

EXHUMED (SEPT) 89,-

FIGHTING VIPERS (NOV) 89,-

GHEN WAR 89,-

GUN GRIFFON 84,-

IN THE HUNT (OKT) 94,-

IRON MAN X/O 89,-

KEIO 2 (SEPT) 89,-

LEMMINGS 3D 89,-

MADDEN NFL 97 (27.09.) 89,-

MANX TT (NOV) 94,-

MR. BONES (OKT) 94,-

NBA ACTION BASKETBALL 99,-

NBA LIVE 97 (8.11.) 94,-

NHL 97 (18.10.) 94,-

NIGHT WARRIORS (OKT) 99,-

NIGHTS & ANALOG-PAD 129,-

OLYMPIC GAMES (SEPT) 84,-

OLYMPIC SOCCER (SEPT) 84,-

PGA TOUR GOLF 97 (25.10.) ... 89,-

PRIMAL RAGE 89,-

PRO PINBALL THE WEB 84,-

RETURN FIRE (OKT) 89,-

SEGA RALLY 89,-

SHELLSHOCK 84,-

SHINING WISDOM 84,-

SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-

SOVIET STRIKE (25.10.) 89,-

SPACE HULK 89,-

SPOT 3 (SEPT) 89,-

STARFIGHTER 3000 (OKT) 89,-

STRIKER 89,-

SYNDICATE WARS (22.11.) 89,-

THE NEED FOR SPEED 89,-

THE STORY OF THOR 2 84,-

THREE DIRTY DWARFS (SEPT) .. 89,-

THUNDERHAWK 2 89,-

TOMB RAIDER (OKT) 89,-

TOSHINDEN URA (OKT) 89,-

TUNNEL B1 (OKT) 89,-

VICTORY BOXING 84,-

VIRTUA COP 2 (NOV) 94,-

VIRTUA FIGHTER 2 99,-

VIRTUA GOLF (SEPT) 89,-

VIRTUA ON (NOV) 89,-

WORLDWIDE SOCCER 97 (NOV) 89,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 384,-

dt Version, inkl Control Pad, Demo-CD

CONTROL PAD 59,-

neGcon PAD 84,-

STATION MASTER JOYPAD 34,-

MAD CATZ LENKRAD 149,-

GAME BUSTER - ACT. REPLAY 89,-

MEMORY CARD 15 BLOCKS 49,-

MEMORY CARD 120 BLOCKS 79,-

3.5" MEMORY DISC DRIVE 159,-

A-TRAIN EVOLUTION GLOBAL 99,-

ACTUA GOLF (SEPT) 89,-

AQUANAUTS HOLIDAY 89,-

BAPHOMET'S FLUCH 94,-

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 94,-

BLAZING DRAGONS 89,-

BUBBLE BOBBLE (3 Spiele) 84,-

BURNING ROAD (SEPT) 89,-

CASPER 94,-

CRONICLES OF SWORD 94,-

CRASH BANDICOOT (OKT) 99,-

0931 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



Athlete Kings (SA) 89,-



Mario Andretti Racing (PS) 89,-



Sim City

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr.
bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,-. Versand und Laden, Preisänderungen vorbehalten. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. Ladenpreise können abweichen.

CYBERSLED	89,-
DARKSTALKERS (OKT)	89,-
DAVIS CUP TENNIS (OKT)	94,-
DIE HARD TRILOGY (11.10.)	94,-
ECSTASIA (SEPT)	94,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT)	89,-
FADE TO BLACK	89,-
FANTASY GOLF (OKT)	89,-
FORMEL 1	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
GUNSHIP	99,-
HYPER FIN. MA. TENNIS (OKT)	89,-
IN THE HUNT	94,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
INTERNAT. MOTO X (SEPT)	99,-
IRON MAN X/O	89,-
JUMPING FLASH 2	89,-
KONAMI OPEN GOLF (OKT)	89,-
MADDEN NFL 97 (27.09.)	89,-
MARIO ANDR. RACING (20.9.)	89,-
MAYHEM (SEPT)	99,-
MYST (OKT)	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 1	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (SEPT)	94,-
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	94,-
NBA IN THE ZONE	84,-
NBA LIVE 96	89,-
NHL 97 (1.11.)	89,-
PGA TOUR 97 (27.9.)	89,-
PO'ED (OKT)	89,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER	89,-
RAPID RELOAD	99,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (30.09.)	89,-
REVOLUTION X	84,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	99,-
SIM CITY 2000 (OKT)	99,-
SKELETON WARRIORS (SEPT)	89,-
SOVIET STRIKE (25.10.)	89,-
SPOT 3 (SEPT)	89,-
STARFIGHTER 3000 (OKT)	90,-
SUPERSONIC RACERS (OKT)	89,-
SYNDICATE WARS (22.11.)	89,-
TEKKEN 2 (SEPT)	99,-
TIME COMMANDO	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	89,-
TRANSPORT TYCOON (SEPT)	99,-
VICTORY BOXING (OKT)	84,-
VIRTUAL GOLF (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-

Super Nintendo

S.N. ACTION PACK

(GERÄT MIT YOSHIS ISLAND)	219,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
LOST VIKINGS 2 (OKT)	109,-
PINOCCHIO	129,-
SCHLÜMPFE	109,-
TERRANIGMA (SEPT)	114,-
TETRIS 2	99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BUST A MOVE 2 ARCADE EDITION (SEPT)	69,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
HANG ON GP	69,-
MYST	79,-
NHL ALL STAR HOCKEY	59,-
PANZER DRAGON	49,-
PARODIUS DELUXE	69,-
ROBOTICA	49,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT 2 CDS	69,-
SKELETON WARRIORS	79,-
STREETFIGHTER ALPHA	79,-
VICTORY GOAL	49,-
VIRTUA FIGHTER	39,-
VIRTUA FIGHTER KIDS (SEPT)	64,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUAL HYDLIDE	59,-
WIPEOUT	79,-

Mega CD

ALIEN TRILOGY	79,-
AFTERBURNER 3	29,-
BATTLECORPS	34,-
COBRA COMMAND & SOL-PEACE	29,-
DUNE	19,-
ECCO THE TIDES OF TIME	29,-
FAHRENHEIT	59,-
FINAL FIGHT	19,-
JURASSIC PARK	19,-
MAKE MY VIDEO INXS	7,-
NHL HOCKEY	19,-
POWERMONGER	19,-
ROBO ALESTE	29,-
SILPHEED	29,-
SOUL STAR	19,-
SPACE ADVENTURE	39,-
SPIDERMAN VS. KINGPIN	19,-
STARBLADE ALPHA	49,-
THUNDERHAWK	29,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY	19,-
WOLFCHILD	14,-
WONDERDOG	19,-

Mega Drive

MEGA DRIVE II INKL. 6 SPIELE	219,-
ANIMANIACS	49,-
ATARI CLASSICS	49,-
COMIX ZONE	49,-
DISNEY COLLECTION	44,-
DYNAMITE HEADDY	29,-
JURASSIC PARK	29,-
JUSTICE LEAGUE	39,-
MADDEN NFL FOOTBALL 96	49,-
MIGHTY MAX	39,-
OLYMPIC GAMES	79,-
TOE JAM & EARL 2	29,-

Super Nintendo

DIRT RACER	59,-
HEBEREKE'S POPOITTO	49,-
KIRBY'S DREAM COURSE	79,-
KIRBY'S GHOST TRAP	79,-
KNIGHTS OF THE ROUND	39,-
SUPER BC KID	49,-
SUPER MARIO KART CLASSICS	59,-
TETRIS & DR. MARIO CLASSICS	64,-
ZELDA III CLASSICS	64,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32K ALLE SPIELE NUR 44,-!!!

Game Gear & Game Boy

Viele Spiele im Angebot!!!

**IFAST GESCHENKT!
MEGA CD MIT SPIEL
FÜR UNGLAUBLICHE**

89,-

Auch als hochwertiger
CD-Player einsetzbar.
Nur solange Vorrat reicht.

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
BUST A MOVE 2 ARCADE ED. - 3 SPIELE	64,-
CRITICOM	79,-
FIFA SOCCER 96	59,-
JUPITER STRIKE	59,-
LONE SOLDIER	69,-
MAGIC CARPET	79,-
MICKY'S WILD ADVENTURE	79,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69,-
THE GAME DAY	79,-
PRIMAL RAGE	79,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT 2 CDS	69,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	79,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST (SEPT)	59,-

**3DO mit FIFA
199,-
Spiele ab 29,-**

TOY STORY	119,-
WORMS	119,-
YOSHIS ISLAND	99,-

Mega Drive

BUGS BUNNY (SEPT)	84,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (OKT)	79,-
ONSDIE SOCCER (OKT)	89,-
PINOCCHIO (OKT)	84,-
POCAHONTAS (SEPT)	84,-
WORMS	89,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN**

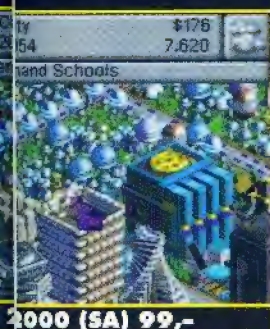
TEL: 0049/85 17 37 77

NEU: VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

**SEGA TIPS &
TRICKS 1996
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN
ENTSTANDEN AUS DER
TÄGLICHEN PRAXIS DES
SEGA INFO SERVICE
NUR 15,- DM**

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



2000 (SA) 99,-



Virtua Fighter Kids (SA) 64,-



Sega Rally (Saturn) 89,-



Worldwide Soccer '97 (SA) 89,-



Sakura heißt das obligatorische Fernost-Schulmädchen. Hier nimmt's die Kleine mit dem dicken Sodom auf.

Street Fighter Zero 2

PS Während die deutsche Prüfgemeinde nach polygonlastigen Beat'em-Ups à la "Tekken 2" schreit, schwören die

Japaner immer noch auf den Bitmap-Oldie "Street Fighter 2". In Fernost erschien unlängst die Umsetzung des letzten Automaten, der dank 18 anwählbaren Spielfiguren selbst mit dem umfangreichen "Super Street Fighter 2 Turbo" konkurrieren kann. Neben klassischen Straßenkämpfern, die den ersten "Zero"-Teil versäumt haben (Dhalsim und Zangief), feiern drei neue Figuren ihren Ein-

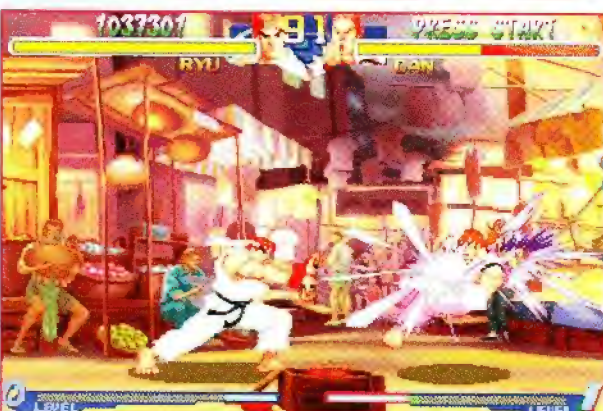


Wie in alten Zeiten: Yoga-Meister Dhalsim spuckt Feuer und malträtirt Euch mit seinen dehnbaren Gliedmaßen.

stand: Die putzige Sakura hat gerade ihren Schulabschluß geschafft, während Ihr Messerwerfer Rolento vielleicht noch aus "Final Fight" kennt. Ein Schläger der übelsten Sorte ist Gen – der Karate-



Obermütz Gouki könnt Ihr genau wie M. Bison und Dan serienmäßig selbst steuern



Es müssen nicht immer Polygone sein: "Street Fighter Zero 2" hinterläßt auch ohne 3D-Animationen einen brillanten Eindruck.

stand: Die putzige Sakura hat gerade ihren Schulabschluß geschafft, während Ihr Messerwerfer Rolento vielleicht noch aus "Final Fight" kennt. Ein Schläger der übelsten Sorte ist Gen – der Karate-

meister läßt sich nichts gefallen und streckt Euch mit blitzschnellen Kombo-Attacken zu Boden. Die Endgegner des ersten "Zero" könnt Ihr jetzt auch ohne Cheat spielen: Vega, Dan und Gouki sind die ultimativen Prügelspezialisten der "Street Fighter"-Generation. Doch was wäre ein Capcom-Straßenkämpfer-Duell ohne Special Moves? Das Repertoire der Figuren ist groß genug, um Euch tagelang an den Bildschirm zu fesseln. Ihr könnt immer neue Kombo-Attacken ausknobeln – bis Ihr Euren Gegner ganz locker auf die Matte legt. Wie beim Vorgänger lassen sich auch Finishing-Moves in drei Stufen erhältlich anbringen – nur auf die K.O.-Explosion müßt Ihr verzichten. Spieler, denen der Titel in der Grundkonfiguration zu langsam ist, dürfen die Geschwindigkeit erhöhen.



Alte Bekannte: Im Hintergrund von Guys Level applaudieren Helden und Bösewichte aus "Final Fight".



Die Background-Grafiken sehen wesentlich besser aus als beim Vorgänger "Zero".



Ryus überzeugendstes Argument bleibt auch in "SF Zero 2" der berühmt-berüchtigte Dragon Punch.

Es muß nicht immer Polygongrafik sein: Mit "Street Fighter Zero 2" beweist Capcom, daß sich aus dem klassischen Spielprinzip von Fortsetzung zu Fortsetzung mehr herausholen läßt: Bessere Grafik, mehr Figuren und ein größeres Angebot an Special-Moves sowie eine Vielzahl witziger Optionen, allen voran der einstellbare Turbo-Modus, bescheren dem "Zero"-Nachfolger ein zusätzliches Spielspaß-Prozent. Wer Wert auf moderne Grafik legt, ist mit Namcos "Tekken 2" besser bedient, mehr Spielfreude hingegen verspricht "Zero 2" – vor allem im Zwei-Spieler-Modus. *ak*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000

Capcom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Ende 1996

Gehaltvolle Fortsetzung der "Street Fighter"-Geschichte. Grafisch identisch mit dem gleichnamigen Automaten.

91%

Fighting Illusion

PS Japan ist immer wieder für eine Überraschung gut: Im Land der Sumo-Ringer, Videospiel-Fetischisten und Schulmädchen-Erotik hat sich im Lauf der Zeit eine neue Kampfsportart etabliert. Hinter dem Kürzel „K-1“ verbirgt sich eine Mischung aus Kick-Boxen, Karate und Kung-Fu, die bereits ihre Helden gekrönt hat. Anders als bei dem amerikanischen Extremkampf „Ultimate Fighter“ (ultrablutiges Käfiggeprügel (fast) bis zum bitteren Ende) verlassen die K-1-Krieger den Ring noch halbwegs lebendig. Japan-Entwickler Xing präsentiert nun die erste 32-Bit-Adaption und hat gleich acht der bekanntesten Fighter mit originalen Portraits und Kampfgehnheiten integriert. Vom Schweizer Andy Hug, über Schwarzhaut Ernesto Hoost bis zum Fernost-Idol Changpuek Kiatsongrit sind die Joypad-Kommandos auf die einzelnen Cracks abgestimmt. Auf „X“ folgt ein Faust-Punch, der Kreis aktiviert einen Fuß-Kick, und das jeweilige Special wird mit dem Dreieck ausgeführt. Das ganze Scharmützel findet in einem typischen Boxring vor gut gefüllten Rängen statt. Dabei stehen verschiedene Arenen zur Wahl. Es wird rundenweise gekämpft, nach mehreren Niederschlägen folgt ein technischer K.O.



In dem einzigen Option-Menü legt Ihr die Parameter fest. Alle Texte sind netterweise in englischer Sprache.

Ausnahmsweise dürft Ihr die Perspektive nicht beliebig variieren, dank größtenteils sinnvoller Kameraführung ist dies aber nicht unbedingt nachteilig. Die Kämpfer sind meist groß im Bild und sehen sowohl als Standbild, als auch animiert recht solide aus. Die Polygon-Optik ist nicht atemberaubend, aber durchaus ansehnlich und sollte Freunde dieser Sportart nicht vom Kauf abhalten. Wer sich in den Ring wagt, wählt aus einem Turnier-Modus und einzeln anwählbaren Fights. Ihr dürft gegen den Computer oder einen menschlichen Konkurrenten sowie im Team mit insgesamt drei Fightern antreten. Leider ist es nicht möglich, mehr als zwei Boxer in den Ring zu schicken – obwohl gerade in dieser Sportart ein Vierermatch ganz witzig sein könnte. Wer mit den Voreinstellungen nicht einverstanden ist, wählt in den englischsprachigen Menüs Rundenanzahl, Zeitlimit, die Zählweise der Ringrichter



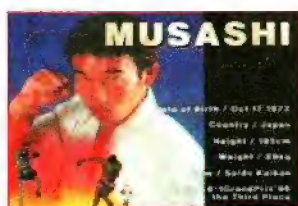
Den rechten Kämpfer hat's zerbröselt. Allerdings dürfte er sich wieder aufrappeln, da noch genügend Energie übrig ist.



Das kann mächtig weh tun: In der Wiederholung seht Ihr den entscheidenden K.O.-Schlag.

und den Schwierigkeitsgrad. Außerdem könnt Ihr einzelne Kämpfer frisch konfigurieren und diese auf Memory Card verewigen. Sieht man von der ungewöhnlichen Mischung aus Kampftechniken ab, bleibt ein simples Gebolze. Kick, Punch, Punch, Kick, Kick, Punch – und schon liegt der Gegner danieder. So facettenreich die verschiedenen Vorbilder sind, so einfallslos gestaltet sich der Fight. Zwar kann man „Fighting Illusion“ keine bedeutenden Design-Mißgriffe zur Last legen, doch mehr als ein durchschnittliches Japano-Boxen ohne bedeutende Steuerungsfinessen brachten die Xing-Entwickler nicht zustande. Für Fans ausgefallener Prügelspiele sicher ein gefundenes Fressen mit „Nicht-Veröffentlichungs-Garantie“ in Europa, für den Rest nur ein Exot ohne Mainstream-Appeal. mg

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



K-1-Kämpfer wie Musashi treten entweder zum Zweikampf an (Mitte) oder rüsten sich für den Team-Battle mit insgesamt sechs Fightern (rechts).



Final Countdown: In dieser Runde sind noch 36 Sekunden zu boxen, und der rechte Fighter hat laut grünem Energiebalken deutlich mehr Power übrig.

53%

S P I E L S P A S S

HERSTELLER
Xing

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Nicht geplant

Exotisches Fernost-Kickboxen
mit ansehnlicher Polygon-Optik.
Spielerisch jedoch nach der
dritte Runde KO.

AE 16



Rollenspiel-Wanderung für Prügel-Enthusiasten. Sogar an eine komfortable Automap wurde gedacht.



Im Beat'em-Up-Dungeon: Die zierliche Epon nimmt einen hölzernen Shaolin-Roboter auseinander.



Froschmaul Mufu ist das erste Mitglied des Obermütz-Trios: Während Ihr den Boß aufs Kreuz legt, bricht ein Gewitter los.

Tobal No. 1

PS Nach dem Streit mit Nintendo entwickelt Square für die Playstation und überrascht mit dem ersten Polygon-Prügler in der gut zehnjährigen Firmengeschichte. In "Tobal No. 1" wählt Ihr in üblicher Beat'em-up-Manier zwischen Turnier und Zweispieler-Duell oder studiert im Trainings-Dojo Kampfstil und Spezialmanöver Eures Wunschcharakters. Mit nur acht Anime-Kloppern hinkt die "Tobal"-Crew zwar dem größeren Charakterangebot der 3D-Konkurrenten hinterher, dafür hat man sich beim Charakterdesign mit Square-üblicher Sorgfalt ins Zeug gelegt: Alle Figuren erinnern mit steifer Haarlack-Frisur und entschlossenem Gesichtsausdruck an die "Dragonball Z"-Kämpfer, auch modisch hat man die acht Beat'em-up-Neulinge am populären Anime-Vorbild orientiert. Hauptcharakter Chuji-Wu wirbelt mit Brake-Dance-Verrenkungen übers Polygon-Parkett und nimmt den Kontrahenten den Boden unter den Füßen. Unter knappem Westchen zeigt der Anime-Protz einen durchtrainierten Traumkörper. Neben der obligatorischen Anime-Schönheit (im hautengen Latzhosen-Look) stapft ein vollbusiges Nilpferd mit Ringer-Dress durch die 3D-Arena. Als zweites Mannschafts-Monster steigt ein wuchtiger Drachenmann mit schwanzlastiger Schlagtechnik in den Ring. Die außerirdische Martial-Arts-Fraktion schickt einen drahtigen Blechheini sowie einen blauen Muskelprotz mit Hahnenkamm und fescher Schafwoll-Tracht ins Gefecht, auch der genre-übliche Prügel-Rentner und ein Holländer in grünem



Epon kickt Wollknäul Oliems ins Wasser: Die Kamera schwenkt herum, der geschlagenen Charakter saust auf Euch zu.

Öko-Outfit sind mit von der Partie. Obermütz Nork erschlägt seine Kontrahenten mit überdimensionalem Bierbauch – die anderen Turnierteilnehmer munkeln mit angehaltenem Atem über ein genetisch entgleistes Experiment der japanischen Schweinezucht. Nur wer die feiste Monster-Wutz aus dem Ring prügelt, trifft den finalen Boß: Der winzige Karnickel-Imperator Udan schlackert wild mit den Löffeln und setzt seine Herausforderer in seinem gruseligen Thronsaal außer Gefecht. Entgegen der texture-lastigen Konkurrenz hat Square auf die fehleranfällige Bitmap-Verzierung verzichtet: Figuren, 3D-Arena und Hintergrundoptik zeigen ausschließlich nackte Polygone, statt die Kämpfer in Texture-Klamotten zu zwingen, hat man die "Tobal"-Optik mit Shading veredelt. Wer sich erst mal an die blanke Gouraud-Kulisse gewöhnt hat, wird von einer fehlerfreien Prügel-Szenerie mit

aufwendigen 3D-Hintergründen gefesselt. Eure Kämpfer faszinieren mit konkurrenzloser Frame-Rate und einer überzeugenden Innovation: Während die Prügel-Kollegen aus konkurrierenden 3D-Beat'em-ups nicht in den Hintergrund der Arena latschen dürfen, hat Square mit 360-Grad Bewegungsfreiheit zum erstenmal die Polygon-Natur der Kämpfer voll ausgenutzt. Wenn Eure Charaktere umeinander tänzeln oder ihren Gegner an den Ring-Rand locken, gewinnt das gefürchtete "Ring Out" noch mehr taktische Tiefe als bei "Virtua Fighter". Auch mit Manöver-Vielfalt hat das Entwickler-Team Dream Factory nicht geizt: Die Basisschläge werden mit simplen Steuerkreuz-Doppel-Tap ausgeführt und kinderleicht zu wuchtigen Kombos, Griffen oder neuen Manövern kombiniert, die einfache Fünf-Button-Belegung läßt auch Anfängern eine Chance. Genau wie die Sega-Designer hat sich Square gegen Fernkampfmanöver entschieden: Wer in



Die härteste Nuß in der "Tobal"-Riege ist Prügel-Greis Fei: Der faltige Opa tritt aus wie ein störrischer Esel und wehrt souverän sämtliche Attacken ab.



Öko-Krieger Gren vertrimmt Euch vor luftiger Kulisse: Die Arena und die riesigen Windmühlenflügel sind transparent, weiter rechts schwebt eine prächtige Wolkenstadt.



Ringkampf vor frostiger Szenerie: Ringer-Russin Mary Ivonkaya schickt Gegnerin Epon zu den Eisbären.



Sogar aufwendiges Light-Sourcing bringt Eure Kämpfer nicht aus der Ruhe: Kein Grafikfehler trübt das Vergnügen.



Chuji und Epon duellieren sich in einem Stollen, im Hintergrund bewundert ihr fahrende 3D-Loren und Baugerüste.



Epon contra Epon: Das "Tobal"-Turnier lädt zum klassischen Mirror-Match. Das Spiegelbild bringt Euch arg ins Schwitzen.

"Tobal" seine Konkurrenten ins Aus kloppen will, muß auf Tuchfühlung gehen und den Gegner mit geschickten Nahkampfmanövern oder Ringertechnik ausschalten.

Die Prügel-Debütanten können ihre RPG-Herkunft nicht völlig verleugnen: Wer vom Ring-Gekloppe die Nase voll hat, erforscht im "Quest Mode" riesige Rollenspiel-Dungeons. Ihr entscheidet Euch für einen Charakter, anschließend zuckelt Euer Held mit angespanntem Prügelschritt durch muffige 3D-Kavernen, weicht tückischen Fallen aus, sammelt Schlüssel ein und vertrimmt in Polygon-Arenen fiese Fantasy-Monster und hölzerne Trainings-Puppen. Hat Euer Held eine Ebene überlebt, winken Erfahrungspunkte, eine Save-Option und der nächste Verlies-Level. Ein anspruchs-

volles Abenteuer ist der RPG-Ausflug mit Prügelsteuerung und seichten Puzzles kaum, trotzdem freuen sich Rollenspieler über ein innovatives Zusatz-Feature mit hohem Trainingswert. Abenteuer-Enthusiasten ohne Beat'em-Up-Faible reizen die Simpel-Dungeons kaum, Prügel-Profis müssen sich zunächst an die ungewohnte Kulisse gewöhnen: Wer sich erstmal warm gespielt hat, kommt um Squares Debüt-Prügler kaum herum. "Tobal No. 1" überzeugt mit gigantischer Präsentation und neuartiger Spielmechanik, obendrein ziehen Euch die liebevoll ausgearbeiteten Charaktere und ein



Wer den "Mysterious Nork" in die Pfanne haut, tritt gegen das flinke Oberkarnickel Emperor Udan an.



Chuji studiert die klobige Kampftechnik von Oberwutz Niork: Der flackernde Umhang des saumäßigen Boß-Charakters ist die einzige Quelle für Grafikfehler.



Kampfmaschine H.O.M. raucht der Blechkopf: Ihr habt den Roboter in den glühenden Wüstensand geschleudert.

dynamischer Surround-Soundtrack in die 3D-Arena. Nur in den RPG-Leveln hat man sich auf einen nervigen Rhythmus mit Endlosschleife beschränkt. Square hat die Tiefen der Playstation-Hardware gewissenhaft ausgelotet und zugunsten sauberer Optik auf grafischen Schnickschnack verzichtet: Die Hardware wird ausnahmsweise nicht so lange geschunden, bis Euren Kämpfern die Arena unter den Socken wegflackert, "weniger ist mehr" war Squares Devise. "Tobal" ist nicht so plakativ wie die "Textur"-verkleidete Konkurrenz, dafür wird technische Perfektion geboten: Prügel-Ästheten mit Auge fürs Detail greifen zu und haben ähnlich lange zu tüfteln wie an den VF-Manövern. *rb*

Square-

Enthusiasten freuen sich über eine Bonus-CD mit Demos zu vier neuen Playstation-Titeln der japanischen RPG-Profis: Neben Video-Clips zu "Bushido Blade", "Final Fantasy Tactics" und einem neuen "Romancing Saga"-Teil enthält die "Tobal"-Box ein spielbares Demo zu "Final Fantasy 7". Nach einer Erklärung der 3D-Steuerung kämpft und zaubert Ihr Euch durch den ersten Spielabschnitt des kommenden Rollenspiel-Epos von Square.



Ihr legt die Bonus-CD ein und entscheidet Euch für eins von vier Square-Demos.





Volle Deckung: Statt per Pedes oder auf Rädern schwirrt Euer Gegner rotoren-schlagend über die Arena.

Robo Pit

DS Was tun, wenn man sich als Neuling in die Prügelarena wagt und es dort mit "Toshinden" und "Tekken" aufnehmen muß? Die optische Lösung: Man spart sich menschliche Kämpfer, zimmert stattdessen eine Horde Gouraud-schattierter Niedlich-Roboter zusammen und gleicht das grafische Defizit mit einer stattlichen Kämpferpalette von 29 Blech-Heinis aus. Der spielerische Ausweg: Die Designer verzichten auf Special-Wust, an die Stelle Special-üblicher Manöver treten Kampffertigkeiten und austauschbare Roboterarme. Wer zum ersten Mal gegen die stählerne "Robo Pit"-Meute antritt, wählt noch zwischen einer Handvoll Waffen-glieder (z.B. Punch-Arm oder Laser-Armbrust), Detail-Fanatiker wählen aus einer Farbpalette und verschönern ihren Lieblings-Robi mit einer schicken Wunschlackierung. Wer den nächsten Kontrahenten mit exzessivem Beschuß oder flotter Nahkampftechnik zu einem schwelenden Schrotthaufen verarbeitet, staubt einen der feindlichen Arme ab: Ihr entscheidet Euch für Kampf-Glieder



Einfacher Tastendruck statt Special-üblichem Fingerbrecher: Ihr wartet bis Eure Manöverleiste aufgeladen ist und verschmugelt den Gegner mit einem Energiestrahl.



Ihr bearbeitet Euren Kontrahenten mit einer Fernkampfattacke (links), schließt mit einem Sprung auf und drängt den feindlichen Blech-Buben vom Arenen-Rand.

wie Sense, Schwert und Raketenfaust oder legt Euch einen Schild zu. Wer mit seiner aktuellen Bewaffnung nicht zufrieden ist, wandert vor dem nächsten Duell in die Werkstatt und montiert neue Einzelteile. Eine Erfahrungsliste zeigt mit präzisen Prozentwerten Eure Kampf-Programmierung: Wer schon nach zwei Kämpfen eine Sense montiert statt seinen Gegnern weiter mit dem Schwert die Blechbirne einzudellen und seinen

Wert hochzuschrauben, wird im Nahkampf auseinandergenommen. Die innovative Basteloption und großzügig angelegten 3D-Arenen mit Deckungsmöglichkeiten wie Säulen und Felsblöcken können die Schwächen von "Robo Pit" kaum wettmachen: Wenn Eure Kämpfer wie stümperhaft montierte Kinderbausätze durch den Ring torkeln und dem Kontrahenten mit nur zwei Schlagvarianten zusetzen, nützt auch die schönste Neuerung nichts mehr. Auf Special-Moves haben die Designer komplett verzichtet: Statt dessen sammelt Ihr mit jedem Treffer Manöver-Energie und bearbeitet die Gegner durch simplen Tastendruck mit transparenten Energie-Entladungen. Obwohl einsteigerfreundlich, arten die Gefechte in zähe Verfolgungsjagden aus. Bis die gegnerische Energieleiste auf Null sinkt, ist Euer Robi eingerostet. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



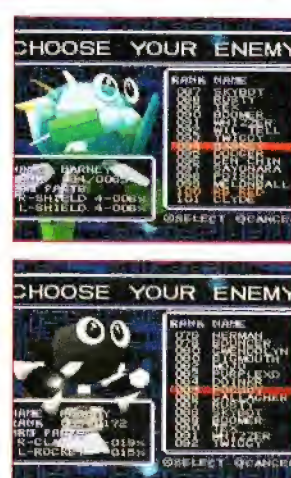
Als Euer Robi auf den Felspavillon hopst, springen die Gegner hinterher und verwickeln Euch in einen Nahkampf.



Ihr nehmt Euren Feind mit Armbrust und Blechklopper auseinander, der Gegner frisiert Eure Kunsthülle mit Propellerarmen.



Roboter-Doping: Ihr montiert unterschiedliche Kampfarme, rechts seht Ihr die gegnerische Bewaffnung.



VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele Hier!

SNES	Sega Saturn	Umbauten+Kit	PC CD ROM	Sony Playstation
Action Instinct Dt 99	Alien Trilogy US 119	SNES 60 Hz Umbau 89	ATF 89	Alien Trilogie Dt 89
Asterix & Obelix PV 119	Bombberman JP 149	Sony PSX Bausatz 79	AH - 64 Longbow 89	A-Train (A IV Evolution) Dt 94
Breath of Fire 2 Dt 109	Blood Omen US 119	R6B Umbau U 64 incl. Colarbooster 79	America 1861-1865 94	Adidas Power Soccer Dt 94
Bicer Mice from Mars Dt 99	Command & Conquer US 119	Saturn 60 Hz Umbau 99	Bad Mojo 79	Blazing Dragons Dt 94
Bombberman 2 Dt 69	Congo US 119	Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage	Brain dead 13 79	Casper Dt 94
Bombberman 3 Dt 99	Deadly Skies Dt 99		Chronicles of sword 89	Chronicles of Sword Dt 94
Bombberman 4 Jp 179	Defcon 5 Dt 79		Civilization 2 89	Cyberia Dt 89
Batman Forever Dt 99	Destruction Derby Dt 99		Command & Conquer 89	Darkstalker Dt 89
Civilisation US 129				Die Hard Trilogy US 119
Chrono Trigger US 144				F1 Formula One Dt 89
Donkey Kong 2 GV 109				Fade to Black Dt 94
Donald in Maui Mall. Dt 129				Harbinger US 119
Demolition Man Dt 99				Hardball 5 US 119
Earth Worm Jim Dt 129				In The Hunt US 119
Final Fantasy 3 US 149				Jack is Back Dt 94
Final Fight 3 Dt 109				Jumping Flash 2 JP 139
Front Mission 2 Jp 149				Kings Field 3 JP 139
FIFA Soccer '96 Dt 119				King of Fighters 95 JP 139
Hebereke Popon 2 Dt 99				Legacy of Kain US 119
Jungle Strike DV 109				Lone Soldier Dt 79
Lufia 2 US 139				Moto Toon 2 JP 139
Mega Man X3 Dt 99				Myst Dt 94
Mario Kart Dt 69				NHL Powerplay Hockey Dt 94
Mechwarrior 2 Dt 109				NBA In the Zone Dt 94
Mega Man 7 Dt 109				NFL Quarterbackclub Dt 94
NHL Hockey 96 Dt 119				NHL Face Off Dt 94
NBA Live '96 Dt 119				Need for Speed Dt 94
Operation Starfish Dt 59				Olympic Games Dt 89
Parodius 3 JP 179				Olympic Soccer Dt 89
Primal Rage Dt 99				Onside Soccer Dt 94
PTO II US 129				Pete Sampras Tennis Dt 94
Pinocchio Dt 129				Poed Dt 94
Rock'n Roll Racing Dt 89				Pro Pinball the Web Dt 94
Super Turrican 2 Dt 59				Pro Wrestling 96 Dt 149
Syndicate Dt 69				Project Overkill Dt 94
Sim City Dt 79				
Secret of Evermore Dt 109				
Secret of Mana 2 Jp 199				
Superstar Soccer deluxe Dt 129				
Super Mario RPG US 139				
Street Racer Dt 59				
Time Cop Dt 109				
Theme Park Dt 109				
Tetris 2 Dt 119				
Tetris & Dr. Mario Dt 89				
Urban Strike Dt 89				
Waterworld Dt 109				
Wormes Dt 119				
Weapon Lord Dt 129				
WWF Wrestlemania Dt 119				
Yoshi's Island Dt 119				
Gebrauchtspele schon ab 19				
Action Replay 3 Dt 89				
SuperNES gebraucht Dt 99				

Unzensurierte deutsche Version jetzt im Handel - aber wie lange ???

RESIDENT EVIL PSX

Dt nur 79,90 DM Solange der Vorrat reicht

3 DO

Captain Quazar	US 119
Caspar	Dt 99
Chees War	US 119
Cyberia	US 109
Deadalus Encounter	US 139
D	US 129
Deadly Skies	US 119
Death Keep	US 119
Dragon Lore	Dt 109
Demo CD 4	US 19
4 Spiele Paket	US 69
Flying Nightmare	Dt 109
FIFA Soccer	Dt 99
Killing Time	Dt 109
Monster Manor	GV 75

Nintendo 64

1299.-
incl. 2 Games

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Verkauf

Sony-Grundgerät
mit Total NBA
nur 439,90

SPEZIALUMBAU
PSX
ohne Vorbooten
nur 109,90 DM

Jaguar

Jaguar mit Spiel GV 189
Spiele auf Anfrage

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Verkauf & Verleih

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!



Um Euch den feigen Boss vorzuknöpfen, müßt Ihr erst die gepanzerten Leibwächter-Limousinen aus dem Weg räumen.

Chase H.Q. & S.C.I.

SA Panik im Taito-Polizeirevier: Sechs Gangstervisagen befinden sich auf der Flucht in's Ausland, der Spieler im schwarzen Porsche hat sich ihnen an den Auspuff geheftet. Da die Schurken an Kapitulation nicht denken, laßt Ihr die Sirene heulen und rammt die Fieslinge, bis sie beidrehen und sich ergeben. Dabei müßt Ihr hektisch das Schlittern nach einem Crash kompensieren, um nicht unnötig Zeit zu verlieren. Nach Verhaftung und Bonus-Abrechnung startet Ihr sofort zum nächsten Einsatz. Mit Hilfe eines Entfernungsmessers überwacht Ihr die Distanz zum Fluchtfahrzeug. Habt Ihr zuviel Zeit im Rush-Hour-Verkehr verloren oder Euch mehrmals in der Absperrung verheddert, zündet Ihr einen der begrenzten Nitro-Brenner: In Sekunden beschleunigt Ihr auf 300 Sachen, extreme Reaktionen sind gefordert, um den Flitzer auf dem Highway zu halten.

Dem Nachfolger "S.C.I." (Special Criminal Investigation) liegt dasselbe



Sprachfehler: Aus dem "Criminals here"-Pfeil des Automaten wurde auf dem Saturn ein "Criminals hear".

Prinzip zugrunde: Wieder jagt Ihr fliehenden Bösewichten hinterher, jetzt in einem roten Sportwagen. Diesmal hat Euer Beifahrer neben japanischen Kommentaren auch seine Magnum eingepackt. Damit ballert Ihr den störenden Berufsverkehr aus dem Weg und gebt den Schurken Saures: Da diese schneller unterwegs sind als im Vorgänger, seid Ihr neben gezielten Crash-Attacken auf konzentriertes Verfolgen und Dauerfeuer angewiesen. Die Kollegen im Helikopter werfen Euch in jedem Abschnitt einen Raketenwerfer zu: Trefft Ihr damit ins Ziel, sind die Gegner Schrott. In beiden



Nach der Abkürzung ist eine Wagenwäsche fällig: Ihr brettet über ungeteerte Feldwege dem Bösewicht hinterher.



Ein flinker Heli mit Raketen an Bord versucht Euch zu stoppen. Ihr haltet mit Magnum-Dauerfeuer dagegen.



Jede Festnahme wird illustriert und von japanischem Stimmengewirr kommentiert.

Polizeiwagen müßt Ihr mit windigen Zwei-Gang-Getrieben vorliebnehmen. Dank begrenztem Continue setzt Ihr die Verfolgung auch nach Ablauf des Zeitlimits fort.

So gut wie die beiden Automaten spielen sich die grafisch authentischen Saturn-Fassungen nicht: Die Steuerung ist trotz Lenkrad-Unterstützung träge, oft knallt Ihr auch mit vorsichtiger Fahrweise in die Szenerie. Fans der Spielhallen-Originale greifen bedenkenlos zu, trotz hektischem Spielablauf sind die Veteranen jedoch stark gealtert.

Muster von Dynatex.
Tel.: 0231/5575000

58%

HERSTELLER
Taito

SYSTEM
Sega Saturn

BRD-RELEASE
nicht geplant

Zwei Renn-Action-Automaten in weitgehend gelungenen Umsetzungen: Leider spielerisch und grafisch arg gealtert.



Sekundenbruchteile vor einer Gabelung zeigt Euch ein Pfeil den kürzesten Weg zum Flüchtigen.

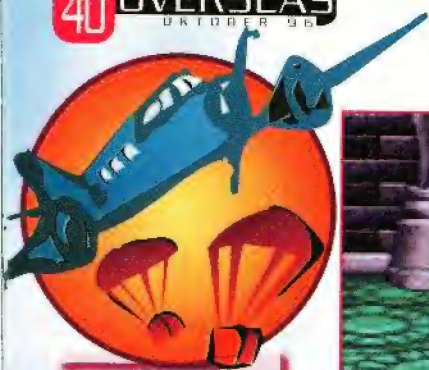
METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO			SONY PLAYSTATION			SUPER NINTENDO			SEGA SATURN			SONY PLAYSTATION		
ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF		NEU			NEU			NEU		
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90	MAGIC CARPET	30,00	59,90	BRAINLORD	89,90		ALIEN TRILOGY	99,90		FE	99,90	
NHLPA 93	10,00	29,90	ZEITGEIST	15,00	29,90	KIRBYS GHOST TRAP	89,90		CASPER	99,90		TEKKEN 2	99,90	
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90	TOHSHINDEN	20,00	44,90	DONKEY KONG 2	119,90		KNIGHTSMIT CONT:	149,90		TOHSHINDEN 2	99,90	
LOST VIKINGS	20,00	44,90	DEFCON 5	20,00	44,90	FINAL FIGHT 3	99,90		PRO PINBALL	89,90		RISE 2	89,90	
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90	LEMMINGS 3D	20,00	44,90	OLYMPIC GAMES	119,90		NHL POWERPLAY	119,90		CYBERIA	89,90	
SECRET OF MANA	40,00	69,90	DISCWORLD	20,00	59,90	BOMBERMAN 4 (JP)	169,90		EARTHWORM JIM 2	89,90		CASPER	99,90	
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90	SPACE GRIFFON JP	20,00	44,90	S TREP DEEP SPACE 9	119,90		NIGHT WARRIORS	109,90		DESCENT	99,90	
SYNDICATE	20,00	44,90	STARBLADE	20,00	44,90	FRONT MISSION 2 (JP)	139,90		SHELLSHOCK	89,90		SHELLSHOCK	99,90	
STUNT RACE FX	20,00	44,90	THUNDERHAWK 2	30,00	59,90	ZELDA	69,90		SKELTON WARRIOR	89,90		DARKSTALKERS	89,90	
INTL SSTAR SOCCER	20,00	44,90	PSYCHIC DETECTIVE	30,00	59,90	LOST VIKINGS 2	109,90		DISCWORLD	89,90		NAMCO MUSEUM VOL.1	99,90	
STREET RACER	20,00	44,90	X COM	30,00	59,90	PGA TOUR 96	129,90		DECATHLETE	119,90		IMPACT RACING	99,90	
NBA JAM	20,00	44,90	VIEWPOINT	30,00	59,90	DONALD IN MAUI	139,90		WORMS	99,90		PETE SAMPRAS TENNIS	99,90	
EARTHWORM JIM	20,00	44,90	RIDGE RACER	20,00	44,90	WORMS	129,90		3D LEMMINGS	99,90		SKELTON WARRIORS	89,90	
PITFALL	20,00	44,90	FIFA 96	30,00	59,90	MICRO MACHINES 2	129,90		TILT	89,90		STREETFIGHTER ALPHA	99,90	
WWF RAW	20,00	44,90	TEKKEN JP	20,00	44,90	LUFIA	89,90		KING OF FIGHTERS 95	139,90		ADDIDAS SOCCER	99,90	
FLASHBACK	20,00	44,00	LONE SOLDIER	40,00	69,90	EARTHWORM JIM 2	99,90		VAMPIRE HUNTER	129,90		BEYOND THE BEYOND	99,90	
YOUNG MERLIN	20,00	44,00	JOHNNY BAZOOKATONE	20,00	59,90	YOSHIS ISLAND	109,90		GUN GRIFFON	99,90		RIDGE RACER REV	99,90	
DINO CITY	10,00	29,90	TOTAL NBA	20,00	44,90	ROBOTREK	89,90		GEX	99,90		EXECTOR	49,90	
SPARKSTER	20,00	44,90	EXTREME PINBALL	20,00	59,90	JOE & MAC 3	89,90		CONGO	109,90		POED	99,90	
WWF ARCADE	40,00	69,90	NBA JAM	20,00	44,90	HUNGRY DINOSAURS	89,90		IRON STORM	119,90		TOP GUN	99,90	
ROAD RUNNER	10,00	29,90	PHILSOMA	20,00	44,90	POCKY N ROCKY 2	129,90		PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90		GROUND STROKE (JP)	69,90	
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90	REVOLUTION X	15,00	29,90	HAGANE	59,90		VIRTUAL FIGHTER JP	39,90		JUPITER STRIKE	79,90	
TURRICAN 2	30,00	59,90	TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90	CHRONO TRIGGER	139,90		VICTORY GOAL JP	39,90		RETURN FIRE	99,90	
GOOF TROOP	20,00	44,90	DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90	CASTLEVANIA 2	109,90		CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90		HI OCTANE	49,90	
FINAL FIGHT 3	40,00	69,90	GALAXY FIGHT	30,00	59,90	TIMECOP	119,90		JEWELS OF ORACLE	99,90		OLYMPIC GAMES	99,90	
NHL 95	20,00	59,90	RAIDEN PROJECT	20,00	44,90	NFL Q BACK CLUB	49,90		RETURN FIRE	99,90		OLYMPIC SOCCER	99,90	
BUBSY	20,00	44,90	WINNING 11	20,00	44,90	WARIOS WOODS	79,90		SLAMDUNK	89,90		LENKRAD	149,90	
MEGAMAN X	10,00	29,90	COSMIC RACE	15,00	29,90	KIRBYS DREAMCOURSE	89,90		WWF	89,90		ALIEN TRILOGY	99,90	
STARWING	20,00	44,90	TWISTED METAL	30,00	59,90	FINAL FANTASY 3	139,90		ROAD RASH	99,90		BUST-A-MOVE 2	79,90	
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90	POWER SERVE	20,00	44,90	SPIELERABER AB:	24,90		SONIC WINGS	139,90		X-MEN	99,90	
JURASSIC PARK	20,00	44,90	ROAD RASH	40,00	69,90	MEGAMAN 7	119,90		PANZER DRAGON 2	99,90		CYBERSLED	49,90	
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90	SHOCKWAVE ASSAULT	20,00	44,90	TECMO SUPERBOWL 3	129,90		BOMBERMAN JP	129,90		REVOLUTION X	49,90	
DONKEY KONG	40,00	69,90	THEME PARK	30,00	59,90	WEAPON LORD US	89,90		PARODIUS	89,90		TOTAL ECLIPSE	49,90	
MEGA DRIVE			SEGA SATURN			IBM PC CD ROM			PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT			MEGA DRIVE		
ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF		NEU			NEU			NEU		
MEGADRIIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90	MYST	30,00	59,90	Z	89,90		REST POST	19,90		M.D. 2 KONSOL	189,90	
MEGADRIIVE 2 + 1 PAD	60,00	99,90	SEGA RALLY	30,00	59,90	AH 64 LONGBOW	99,90		SARAFINA	19,90		GARFIELD	79,90	
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90	ASTAL	20,00	44,90	G P 2	94,90		WIE EIN WILDER S.	19,90		DONALD IN MAUI	79,90	
PITFALL	10,00	29,90	CYBERIA	30,00	59,90	DESCENT 2	84,90		CARRIE	29,90		PAC ATTACK	69,90	
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90	GEX	30,00	59,90	CONO OF NEW WORLD	89,90		EIN TICKET FÜR ZWEI	19,90		TOY STORY	109,90	
WIMBLEDON TENNIS	10,00	29,90	RAYMAN	20,00	44,90	DIE SIEDLER 2	89,90		BRYAN ADAMS	19,90		PGA 96	79,90	
LEMMINGS 2	10,00	29,90	MYSTERY MANSION	20,00	44,90	DIE FUGGER 2	99,90		ZELDA	29,90		NBA LIVE 96	99,90	
ALADDIN	20,00	44,90	BUG	20,00	44,90	BRAIN DEAD	99,90		MICRO MACHINES	49,90		MADDEN 96	99,90	
THEME PARK	30,00	59,90	MAGIC CARPET	20,00	44,90	SHANNARA	89,90		KETHER	49,90		WORMS	89,90	
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90	VIRTUA FIGHTER	15,00	29,90	PGA 96	84,90		PAC PANIC	29,90		GAME GEAR		
SOLEIL	30,00	59,90	VIRTUA FIGHTER R.MIX	20,00	44,90	FIFA 96	99,90		VEE JAY	19,90		LION KING	189,90	
MEGALOMANIA	10,00	29,90	WING ARMS	30,00	59,90	DIE SCHLUMPFEE	79,90		BON JOVI	29,90		LEGEND OF ILLUSION	29,90	
FIFA 95	20,00	44,90	TOHSHINDEN	40,00	69,90	BEAVIS & BUTTHEAD	69,90		TINA TURNER	29,90		SONIC TRIPLE	49,90	
PGA TOUR 3	20,00	44,90	SIM CITY	30,00	59,90	CIVILIZATION 2	89,90		AIDA OPER	19,90		SUPER COLUMNS	39,90	
SYNDICATE	20,00	44,90	NBA JAM	20,00	44,90	CAPITALISM	89,90		WORLD CUP GOLF	39,90		DIE SCHLUMPFEE	79,90	
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90	SHINOBI X	20,00	44,90	ANGEL DEVOID	79,90		GRATEFUL DEAD	19,90		SPEEDY GONZALES	39,90	
SLAMMERS	20,00	44,90	FIFA 96	30,00	59,90	MANIC KARIS	79,90		KNEBORTH	49,90		MICRO MACHINES 2	59,90	
MEGA CD II			HANG ON			MANIC KARIS		KNEBORTH			GAMEBOY			
ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF	
MEGA CD 2 KONSOL	75,00	129,90	GHEN WAR	30,00	59,90	SIM CLASSICS	89,90		CONNECT 4	29,90		WORMS	69,90	
LUNAR 2	40,00	69,90	EURO 96	30,00	59,90	SILENT THUNDER	79,90		UND VIEL MEHR	59,90		TOY STORY	69,90	
THUNDERHAWK	10,00	29,90	SHELLSHOCK	40,00	69,90	CHRONOMASTER	99,90		NINTENDO	1249,90		HUGO	69,90	
NBA JAM	10,00	29,90	LAYER SECTION	20,00	44,90	RISE 2	89,90		ULTRA 4	1249,90		MADDEN 96	49,90	
PRINCE OF PERSIA	5,00	14,90	DAYTONA	20,00	44,90	FANTASY GENERAL	109,90		U64 RGB + 2 SPIELE	249,90		ADV. OF LOLO	69,90	
LAWN MOWERMAN	5,00	14,90	WIPEOUT	40,00	69,90	SHIVERS	69,90		PILOT WINGS	119,90		KIRBY'S BLACK B	69,90	
TOM CAT ALLEY	5,00	14,90	THEME PARK	30,00	59,90	EARTHWORM JIM	89,90		FABRIC CONTROLLER	49,90		DONKEYKONG	49,90	
CHUCK ROCK 2	5,00	14,90	DIGITAL PINBALL	20,00	44,90	RAYMAN	24,90		MEMORY CARD	49,90		ADAMS FAMILY	39,90	
MYSTERY MANSION	10,00	29,90	HI VELOCITY	20,00	44,90	ALONE IN THE DARK	39,90		CRUIS N USA	49,90		PINBALL MANIA	59,90	
NEO GEO CD			THUNDERHAWK 2			WAR 2 EXPANSION		MISSION IMPOSSIBLE			ZUBEHÖR & SONSTIGES			
ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF		ANKAUF	VERKAUF	
NEO GEO CD KONSOL	175,00	249,90	REAL 3 D O	125,00	199,90	GAMEBOX 50 GAMES	49,90		SHADOWS OF THE E.	49,90		PSX PAD	59,90	
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90	THEME PARK	20,00	44,90	MYSTIC MIDWAY	39,90		WAVE RACER 64	49,90		PSX MEMORY CARD	49,90	
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90	CRASH N BURN	10,00	29,90	MEGAPAK 5	99,90		3DO RESTPOSTEN			PSX MAUS	59,90	
LAST RESORT	20,00	44,90	FIFA SOCCER	20,00	44,90	NEO GEO CD			THEME PARK	29,90		PSX ASCII PAD	69,90	
FATAL FURY 3	20,00	59,90	SYNDICATE	10,00	29,90	AEROFIGHTERS 3	129,90		WING COMMANDER III	49,90		SATURN PAD	49,90	
NAM 1975	20,00	44,90	DEATH KEEP	30,00	59,90	ART OF FIGHT 3 LIM ED	139,90		PGA TOUR 96	29,90		SATURN ACTION REPL.	89,90	
VIEWPOINT	20,00	44,90	WING COMMANDER 3	30,00	59,90	FATAL FURY 4	129,90		SHERLOCK HOLMES	39,90		SATURN ADAPTOR	69,90	
WINDJAMMERS	20,00	59,90	MICROCOSM	30,00	59,90	GOWCAIZER	129,90		IMMERCENARY	29,90		SATURN LENKRAD	139,90	
MAGICIAN LORD	20,00	44,90	REBEL ASSAULT	10,00	29,90	CROSSED SWORDS 2	129,90		BUST A MOVE	69,90		SATURN MISSION STICK	149,90	
GALAXY FIGHT	30,00	59,90	STREETFIGHTER TURBO	20,00	44,90	SENGOKU 2	119,90		PSYCHIC DETECTIVE	69,90		SUPER NINTENDO	189,90	
SAVAGE REIGN	30,00	59,90	WORLD CUP GOLF	20,00	44,90	MUTATION NATION	79,90		SYNDICATE	59,90		SNES SUPER KEY	29,90	
BLUES JOURNEY	15,00	29,90	PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90	FATAL FURY	89,90		FLYING NIGHTMARES	69,90		SNES ASCII PAD	39,90	
BURNING FIGHT	15,00	29,90	POWERS KINGDOM	10,00	29,90	SOCCER BRAWL	79,90		KINGDOM FAR REACHES	69,90		PSX 120ER MEMORY C.	89,90	
ROBO ARMY	30,00	59,90	GEX	10										



Eure Gefährten begegnen einem Obermotz: Der magisch talentierte Anführer pfeift regelmäßig seine Soldaten herbei.

Lufia 2: Rise of the Sinistrals

SN Während westliche 16-Bit-Rollenspieler über eine Durststrecke hecheln, überrascht Taito mit der US-Version zur "Lufia"-Fortsetzung, die zeitlich jedoch vor dem ersten Spiel angesiedelt ist. Im Vorgänger gehören Held Maxim und die bössartigen "Sinistrals" bereits in die Sagenwelt, in "Lufia 2: Rise of the Sinistrals" stürzen sich die Höllen-Herrscher zum ersten Mal auf die friedliche Spielwelt. Während die Sinistrals munter Monster für Ihre Invasion rekrutieren, erkennt nur Monsterjäger Maxim das drohende Unheil und trommelt die verköpfige Heldenarmee zusammen. Wie im ersten Teil tippeln Eure Figuren aus der Vogelperspektive durch eine Spielwelt im Landkarten-Look, in Orten und anderen Handlungsschauplätzen weicht die Miniatur-Landschaft dem beschaulicheren Puppenhaus-Maßstab: Maxim sammelt Informationen, frischt seine Vorräte an magischen Tinkturen auf und tauscht klingende Münze gegen Mordwerkzeuge sowie dickere Panzerung ein.

Zieht die Budget-gerecht ausgerüstete Party ins örtliche Dungeon, wartet mit Adventure-üblichen Features eine ungewöhnliche Überraschung auf den routinierten Rollenspieler: Statt Euch mit simpler Orientierungshatz und Monsterkloppen auf Trab zu halten, fordern die "Lufia 2"-Designer in den filigran gezeichneten Katakomben Eure grauen Zellen. Entgegen den Konkurrenz-Puzzlern wartet Held Maxim mit zünftiger "Zelda"-Interaktion auf. Euer Charakter-Sprite verschiebt Steinquader und Säulen, legt Hebel um, flitzt als klingenbewehrter Mähdrescher durch Buschwerk, hebt Objekte an, beschwert Schalter und sprengt Breschen in rissige

Mauern. Auch die Monster folgen der Abenteuer-Tradition und erwarten Euch als animierte Sprites auf festgelegten Verliespunkten.

Erst wenn Eure Party einen Schritt tut, wuselt das Monster los: Rückt ein waffenstarrer Heroen-Trupp in den Korridor vor, sucht das Kleintier das Weite, nur die großen Brüder machen sich über die Party her. Erst wenn Heldensprite und Monstergruppe kollidieren, geht "Lufia 2" zur Menü-Kloppe über: Ihr wählt Attacke, Verteidigung oder blättert im Zauberbuch. Neu sind Eure monströsen Mitstreiter – die sogenannten "Capsule Monsters" – und die innovative "Rage"-Option: Wer verletzt



Maxim und Gefährte Guy schleppen die tödlich verwundete Tia zur Kirche. Für ihre Genesung lohnt Ihr 140 Goldmünzen.

wird, entwickelt sich über "IP"-Punkte zum unbeherrschten Zornickel, packt eine Manöver-Waffe aus und zieht den Monstern wutentbrannt das Fell über die Ohren. Erfahrene Rollenspieler nutzen die taktische Note, um sogar mit einer totgeweihten Gruppe noch vernichtende Attacken auszuführen. Mit der innovativen "IP"-Technik und ausgeklügelten Adventure-Puzzles schafft die seinerzeit noch konventionelle "Lufia"-Welt den Sprung in den RPG-Himmel, sogar Vorzeige-Serien wie "Final Fantasy" schielen neidisch auf das ideengeladene "Lufia 2"-Desgin. Zwar



Die Balkone des "Southeast Tower" werden von der Seite gezeigt: Eure Party bedient per Hebel eine Plattform.



Der Endgegner entpackt seinen Angriffsauber: Maxim und Guy werden durchgeschüttelt, Tia ist außer Gefecht.

sind weder Optik noch Plot so detailliert wie im ausgeklügelten Square-Kosmos, aber immerhin lockt Taitos Überraschungstitel auch ambitionierte Action-Adventure-Puristen vor die Mattscheibe. Ausgehungerte Fans freuen sich über ein technisch solides und fantasievolles Rollenspiel-Highlight, das im Herbst komplett deutsch bei uns erscheint. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Ihr rückt eine Säule auf die Plattform und legt in allen Himmelsrichtungen einen Krug neben den Pfeiler.

BIT 24

1

12

SPIELSPASS

83%

Taito

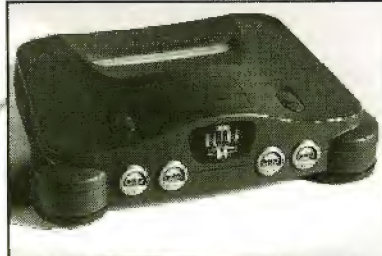
SYSTEM

Super Nintendo

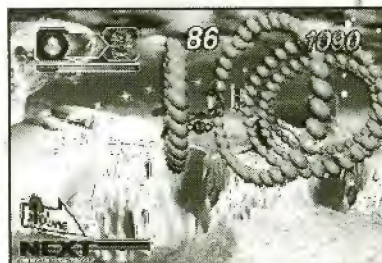
BRD-RELEASE

Oktober

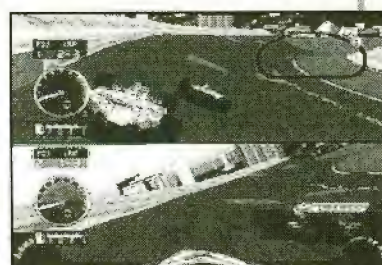
"Lufia"-Prequel um Monster-Prügler Maxim: Klassisches Abenteuer mit schicker Präsentation, Puzzles & neuen Ideen.



GRUNDGERÄT US 64



NIGHTS



ANDRETTI RACING

Beispiel 1: Sony Playstation
 + 2tes Joypad
 + Memory Card **DM 29.-**
 + Ridge Racer II **monatlich**
 bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
 + 2tes Joypad
 + Virt. Fighter II **DM 34.-**
 + Sega Rally **monatlich**
 bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
 Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD's	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Darkstalkers dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Athlete Kings dt	99.90
Blackfire qdt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Crime Wave dt	99.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Eurosoccer 96 dt	99.90

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

<http://www.arjay-games.de>

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil. Neuheiten, Lieferumfang und aktueller Preis standen bei Drucklegung noch nicht fest.

SUPER NES

Lufia II us	149.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

NEO GEO CD

Pulstar	*39.90
---------	--------

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES

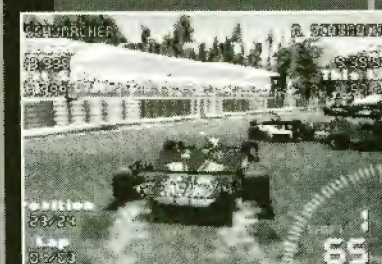
0221-121067



TERRA NOVA



TEKKEN 2



FORMULA 1

PLAYSTATION

Dragonheart dt	99.90
Ecstasia dt	99.90
Exhumed dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Micro Machines 3 dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Sampras Tennis dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commander dt	89.90
Titan Wars dt	99.90
Toshinden II dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Williams Arcade Clix dt	69.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN

F1-Racing dt	89.90
Chen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Mystaria dt	109.90
Need for Speed dt	99.90
Night Warriors dt	109.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Road Rash dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	99.90
True Pinball dt	89.90
Tunnel B1 dt	109.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtual Golf dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
 Fax: 0221-12 56 76
<http://www.arjay-games.de>

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Fon: 0221-12 33 93
 Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
 Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Videospiel- So werten die Ex

Test & Kritik

MANIACS sind von Geburt an scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Winnie spielt:

1. Resident Evil (PLAYSTATION)
2. Gun Griffon (SATURN)
3. Andretti Racing (PLAYSTATION)

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während

im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird. Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto „Spiele-Tests“; US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter Sony Dimension, Planet Saturn, 3DO Zone, Sega Sektor oder Nintendo Nation) besprochen.

Robert spielt:

1. Space Hulk (SATURN)
2. Tobal No. 1 (PLAYSTATION)
3. Virtua Cop (SATURN)

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **GRAFIK** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur,

Andreas spielt:

1. Wipeout 2097 (PLAYSTATION)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Tekken 2 (PS)

die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen.

Tobias spielt:

1. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
2. Alien Trilogy (SATURN)
3. Tetris X (PLAYSTATION)

Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **SOUND** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels, oder ist das ner-

Christian spielt:

1. Virtua Cop (SATURN)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Digital Pinball (SATURN)

Olli spielt:

1. Resident Evil (PLAYSTATION)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Gun Griffon (SATURN)

Kritik



Martin spielt:

1. Formel 1 (PLAYSTATION)
2. Andretti Racing (PLAYSTATION)
3. Minestorm & Cosmic Chasm (VECTREX)



Geht so



Na ja



Links

vige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **SPIELSPAß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt



Angabe des
Datenträgers:


Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1 Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)




Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines

Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.



 Die Bildschirmtex te und/oder
die Sprache wurden ins
Deutsche übersetzt.



 Achtung, Raumklang:
Dieses Spiel unterstützt Euren
Surround-Decoder oder verblüfft durch
Dolby-Digital-Effekte.



- Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

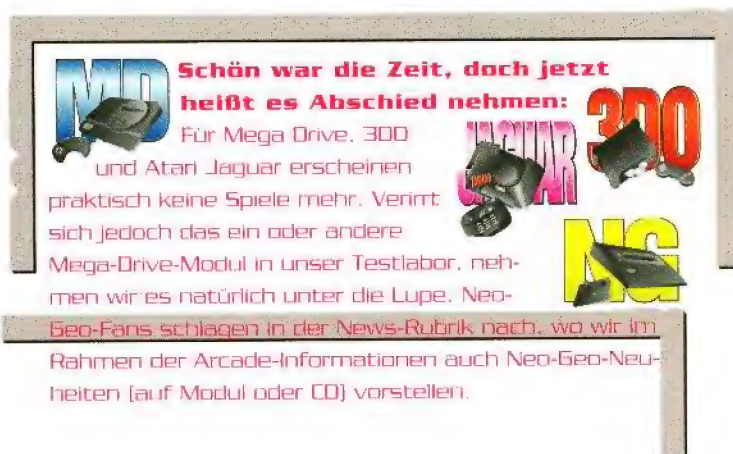
Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führten zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.



Die MANIAC-Alters-empfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.




Die MANIAC widmet sich in aller Ausführlichkeit der Sony Playstation, dem Sega Saturn und dem Nintendo 64.




Natürlich werden auch alle künftigen Konsolen mit Vorabberichten, Tests und Kritiken bedacht, sobald wir sie in die Finger bekommen. Außerdem erfreut sich der 16-Bit-Klassiker Super Nintendo reger Beliebtheit – selbstredend, daß jede Neuerscheinung getestet wird.

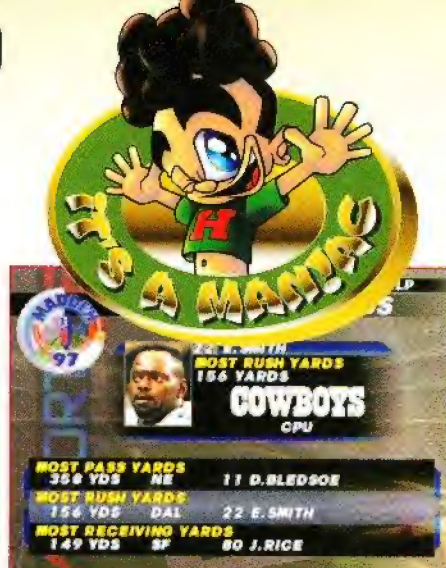


 Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.



 Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multi-Player-Adapter an den Start.

Madden '97



Wie es sich für einen zünftigen EA-Sports-Titel gehört, werden unzählige Statistiken angeboten.



Mit der Playstation-Fassung von "Madden '97" beweist EA endlich auch technische 32-Bit-Kompetenz.

PS Alle Jahre wieder kommen nicht nur Osterhase, Weihnachtsmann und Steuerbescheid ins Haus geflattert, auch Eletronic Arts beschenkt uns mit neuen Versionen ihrer populären Sportspielserien. Schon für letzten Herbst wurde 32-Bit-Sportfans eine Fassung von "John Madden Football" versprochen, aber erst jetzt erscheint die langersehnte Playstation-Evolutionsstufe der erfolgreichsten Football-Spielserie der Videospiegelgeschichte. Nichts geändert hat sich am Namen: Coach-Legende John Madden, als TV-Kommentator für FOX-TV einer der bestbezahlten Akteure im Football-Business, bürgt für die Qualität des Spiels. Zusammen mit seinen



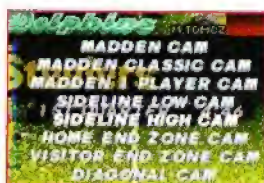
Ihr dürft Wettergott spielen: Wenn's Euch gerade fröstelt, dann schickt die Footballer doch ins Schneetreiben.

aller wichtigen NFL-Mitglieder aus den letzten 30 Jahren zur Verfügung. So könnt Ihr beispielsweise prüfen, ob San Francisco's 1984er Super-Offense mit Joe Montana gegen den "Steel Curtain" der Pittsburgh Steelers aus den späten 70ern zum Zug gekommen wäre. Neben den obligatorischen Freundschaftsspielen zum Aufwärmen bestreiten ein bis acht Spieler eine komplette Saison mit Playoffs oder ein Turnier. Während der Saison könnt Ihr gar Spieler entlassen, tauschen und verpflichten, dabei solltet Ihr die sogenannte "Salary-Cap", also die Gesamt-Gehaltsobergrenze pro Team, im Kopf behalten.



Das einzige spieltechnische Problem: Manche Spielzüge führen bei "Madden '97" fast immer zum Erfolg.

Über 120 taktische Spielzüge stehen im Match für Offense, Defense oder Special Teams zur Wahl, die von konservativen Draws mit vielen Tight-Ends bis zu überraschenden Trickspielzügen à la "Double Reverse" reichen. Spieler verletzen sich oder können ausgetauscht werden. Zum ersten Mal integrierten die Entwickler auch Zufallselemente – so kann es Euch passieren, daß ein Line-Spieler zu früh startet oder ein Touchdown zurückgepfiffen wird, weil eine "Holding"-Strafe gegen einen Eurer Cracks ausgesprochen wurde – ärgerlich, aber realistisch.



Je nach persönlichem Geschmack wählt Ihr die Kamera-Perspektive.

Final Touchdown? Eher nicht, denn der letzte Teil wird's mit Sicherheit nicht sein. Warum sollte sich die hervorragende Playstation-Fassung weniger gut verkaufen als die Bestseller-Vorläufer auf Mega Drive, Super Nintendo und 3DO. Die durchdachte Steuerung, das ausgeklügelte Spieltempo und die ordentliche Spielstärke der Gegnerteams wurden beibehalten. Hinzu kommen verbesserte Grafik, alle nötigen Lizenzen und eine fabelhafte Präsentation, die einen schon fast an "echte" TV-Übertragungen erinnert. Die einzige Schwäche von "Madden '97" sind vereinzelte Spielzüge, die mit 99prozentiger Sicherheit klappen. Die führen zwar nicht automatisch zum Touchdown, sind aber für ungeduldige Seelen zu verführerisch, um darauf zu verzichten. Mit "Madden '97" zeigt EA, daß sie die Playstation im Griff haben. Football-Fans kommen an dieser Referenz-CD nicht vorbei.



Martin Goksch

Andere Versionen

Eine Saturn-Umsetzung folgt in Kürze. Außerdem erscheinen Versionen für Mega Drive und Super Nintendo.

88%

SPIELSPASS

MADDEN

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK **SOUND**

72% 77%

Das Warten hat sich gelohnt: Ausgeklügelte American-Football-Edel-Simulation mit phantastischer Präsentation.

FORMULA 1

Teil 1

DAVID
BRUCE
GODFREY

PEUGEOT



IRLAND

LIVETO

sama



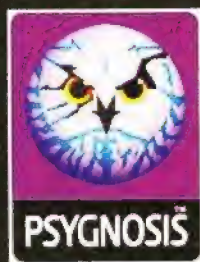
APE

Diav

HUTCHINSON

MANIAC

GOODYEAR



MONTE CARLO

Großer Preis von Monaco

Länge: 3,320 km

Sieger 1994: Michael Schumacher

Schnellste Runde: 1,21.076 min



Nach dem Start müßt Ihr bis in den ersten Gang zurückschalten



Hier habt Ihr die letzte Überholmöglichkeit, bevor Ihr das Ziel erreicht.



Der Tunnel kann bis zur Hälfte mit Vollgas genommen werden. Danach folgt eine leichte Rechtskurve.



Im Yachthafen/Schwimmbad folgen schnelle Kurvenkombinationen: Links (7), links/rechts (8) und eine langsame rechts/links-Schikane (9).



Nach Karl Wendlingers folgenschwerem Unfall wurde diese Schikane nochmals verlangsamt.



Der langsamste Abschnitt des Stadtkurses von Monte Carlo: Die Einfahrt zur Start/Ziel-Gerade nehmt Ihr im ersten Gang.





Nach dem Casino geht's in die langsame Mirabeau/Loews-Kurvenkombination



Auf der Start/Ziel-Geraden wird bis auf 340 km/h beschleunigt: Die beste Gelegenheit zu überholen.



Die S-Schikane vor Start und Ziel wird im ersten oder zweiten Gang gefahren.



Zweite Gelegenheit zu überholen, ist diese Gerade unter der Brücke



Vor der Tunnel-Geraden wird diese Rechtskurve im dritten Gang gefahren



Vor dem Tunnel wartet eine scharfe Rechtskurve auf Euch



Aus dieser Kurve müßt Ihr vorsichtig auf die Start/Ziel-Gerade herausbeschleunigen



Der Hochgeschwindigkeits-Teil der Strecke von Suzuka: Lange gerade über die Brücke.



Die langgezogene Linkskurve kann im fünften Gang gefahren werden



Die gefährlichste Stelle der Strecke ist die 180°-Haarnadelkurve

SUZUKA

Großer Preis von Japan

Länge: 5,859 km

Sieger 1994: Damon Hill

Schnellste Runde: 1,40,646 min



Nach der Hochgeschwindigkeitspassage müßt ihr stark bremsen

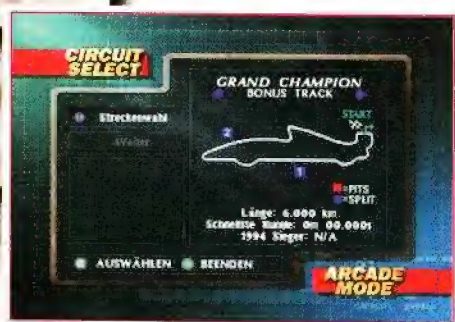
SILVERSTONE

Großer Preis von England • Länge: 5,057 km • Sieger 1994: Damon Hill • Schnellste Runde: 1:22.515min



1: Laßt Euch nicht von dieser Rechts-Kehre überraschen.
3: Die erste Links/Rechts-Kombination vorsichtig anfahren!

4: Die zweite Links/Rechts-Schikane müßt ihr langsam anfahren.
5: Kurz vor dem Ziel kommen zwei harte Links-Kurven auf Euch zu.



Die Form des Kurses ist dem FIA-Mobil nachempfunden



Die geheime Zusatzstrecke entpuppt sich als eine der grafisch wie fahrerisch anspruchsvollsten Kurse von "Formel 1".



Das hat Jean Alesi nicht verdient: Nach einem mißlungenen Start liegt er auf der vorletzten Position.

EXTRA-KURSE FRAMEOUT CITY

Länge 6,000 km

So findet Ihr die geheime Strecke:

1. Spiel beginnen und Rennen starten.
2. Rennen abbrechen und ins Hauptmenü zurückkehren
3. Im Startmenü (Übungsrunden/Qualifikation/Rennen) SELECT gedrückt halten und \downarrow , \bullet , \bullet , \blacktriangle , \blacktriangle , \bullet , \blacktriangle , \blacktriangle eingeben (Bestätigungs-Meldung erscheint).
4. Zurück ins Streckenwahlmenü und die Bonusstrecke anwählen.



In Frameout-City gibt's keine Start/Ziel-Gerade: Der Start des Rennens erfolgt statt dessen in einer Kurve.



SUPER NINTENDO:

Big Sky Trooper	DV	79,95
Brain Lord	US	99,95
Chrona Trigger	US	139,95
Donkey Kong Country 2	DV	119,95
Dragon View	US	89,95
Earth Bound	US	129,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Fedra Remake	JP	49,95
Final Fight 2	JP	49,95
Front Mission 2	JP	129,95
Great Circus Mystery	DV	99,95
Hole in One Golf	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
King Arthur & Knights of	US	129,95
Lady Stalker	JP	49,95
Legend of Zelda	DV	89,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95
Mario Point	DV	69,95
New Horizons	US	124,95
NHL 96	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
Parodius	DV	49,95
PGA Tour 96	DV	119,95
Robotrek	US	99,95
Romance a.t. 3 Kingd. IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Secret of Mana 2	DV	164,95
Super BC Kid	DV	59,95
Super Mario Allstars	DV	69,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Super Punch Out	DV	49,95
Super Street Fighter 2	JP	59,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95
Star Trek (Deep Space 9)	DV	119,95
Tetris&Dr. Mario	DV	69,95
Tetris Attack	US	79,95
Theme Park	DV	109,95
Turbo Toons	DV	69,95
Utopia	DV	59,95
Unirally	DV	49,95
Urban Strike	DV	59,95
Yoshi's Island	DV	109,95

MEGA DRIVE:

Donald Duck in MMalla	DV	99,95
Light Crusader	DV	119,95
NBA Live 96	DV	89,95
NHL 96	DV	89,95
Olympic Games	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	119,95
Story of Thor	DV	119,95
Theme Park	DV	109,95
Worms	DV	99,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsale	399,95
3D Lemmings	DV 84,95
Athlete Kings	DV 84,95
Alone in the Dark	DV 94,95
Baku Baku	DV 64,95
Bases Loaded 96	US 119,95
Battle Arena Toshinden	DV 89,95
Black Fire	DV 84,95
Blazing Tornado	JP 39,95
Bombberman	JP 129,95
Bug!	DV 89,95
Chase HQ 2	JP 104,95
College Slam	US 109,95
Creature Shock	US 114,95
Clockwork Knight 2	DV 99,95
Cyberdoll	JP 124,95
Cyberia	DV 84,95
Darius Gaiden	JP 49,95
Darius Gaiden	DV 89,95
Daytona USA	DV 49,95
Death Crimson	JP 109,95
Digital Pinball	DV 49,95
D	DV 89,95
Earthworm Jim 2	US 109,95
Euro 96	DV 89,95
F1 Challenge	DV 89,95
Fatal Fury	JP 134,95
FIFA Soccer 96	DV 89,95
Galactic Attack	DV 89,95
Galaxy Fight	JP 59,95
Gex	DV 84,95
Ghen War	DV 84,95
Gradius Deluxe Pack	JP 114,95
Guardian Heroes	DV 84,95
Gungnir	DV 84,95
Legend of Oasis	US 119,95
Hang On GP 96	DV 99,95
Hang On 96	US 59,95
Hi-Octane	DV 69,95
High Velocity	US 109,95
In the Hunt	US 109,95
Iron Storm	US 119,95
Johnny Bazookatone	DV 49,95
King of Fighters 95	JP 139,95
Magic Carpet	DV 89,95
Mansion a.t. Hi. Souls	DV 49,95
Mega Man X	JP 114,95
Myst	DV 89,95
Mystaria	DV 99,95
NBA Action	US 109,95
NBA Jam T.E	DV 79,95

NFL Quarterback Club

Nights inkl. Pad	JP	134,95
NHL All Star Hockey	DV	94,95
NHL Powerplay 96	US	149,95
Off World Interceptor	DV	89,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Paradus Deluxe	DV	89,95
Pebble Beach Golf	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Puzzle Bobble 2	JP	109,95
Race Drivin	JP	39,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Robotica	DV	49,95
Romance a.t. 3 Kingdoms	US	119,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shockwave Assault	DV	69,95
Shinobi X	DV	89,95
Sim City 2000	DV	84,95
Skeleton Warriors	US	99,95
Slam'n'Jam	DV	89,95
Slam'n'Jam	US	119,95
Sonic Wings	JP	129,95
Street Fighter Alpha	DV	89,95
Striker 96	US	89,95
Strikers 1945	JP	129,95
Titan Wars	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	89,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Valora Vally Golf	DV	89,95
Vampire Hunter	JP	69,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Racing	DV	79,95
Virtua Open Tennis	DV	89,95
Wipeout	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
World Adv. Mil. Comm 2	JP	99,95
World Series Baseball	DV	89,95
World Heroes Perfect	JP	114,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade Game	DV	99,95
X-Men	DV	89,95

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsale	389,95
3D Lemmings	DV 79,95
A-Train	DV 94,95
Adidas Power Soccer	DV 94,95
Air Combat	DV 79,95
Alien Trilogy	DV 89,95
Alien Trilogy	PV 89,95
Alone in the Dark 2	DV 99,95
Battle Arena Toshinden	DV 79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV 94,95
Chessmaster 3D	DV 84,95
Chronicles of the Sword	DV 89,95
Cyberia	DV 84,95
Cyber Sled	DV 89,95
D	DV 84,95
Darkstalkers	US 119,95
Destruction Derby	DV 94,95
Descent	DV 89,95
Die Hard Trilogy	DV 89,95
Discworld	DV 84,95
Extreme Games	DV 84,95
Extreme Pinball	DV 59,95
Fade To Black	DV 84,95
Fighting Illusion (Kick Box)	JP 139,95
Fireman	JP 139,95
FIFA Soccer 96	DV 79,95
Formel 1	DV 99,95
Gex	DV 79,95
Gunship	DV 94,95
Goal Storm	DV 69,95
Impact Racing	DV 79,95
Jupiter Strike	DV 59,95
Krazy Ivan	DV 84,95
Kileak 2	JP 79,95
Kings Field	US 109,95
King of Fighters 95	JP 139,95
Kings Field 3	JP 144,95
Lone Soldier	DV 84,95
Magic Carpet	DV 89,95
Mickys Wild Adventure	DV 84,95
Motorboon Grandprix 2	JP 139,95
Myst	DV 89,95
Namco Museum Vol. 1	DV 94,95
Namco Museum Vol. 3	JP 144,95
NBA in the Zone	DV 89,95
NBA Live 96	DV 84,95
NetGoon	DV 84,95
NFL Game Day	DV 94,95
NHL Face Off	DV 94,95
Need for Speed	DV 84,95
Novastorm	DV 89,95
Off World Interceptor	DV 59,95

Olympic Games

Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pete Sampras Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 96	DV	89,95
Po'ed	US	109,95
Pro Pinball	DV	89,95
Primal Rage	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Ran Soccer	DV	69,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	US	114,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	US	109,95
Ridge Racer	DV	79,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Rise of the Robots 2	US	119,95
Road Rash	DV	84,95
Robo Pit	US	119,95
Romance a.t. 3 Kingdoms	US	109,95
Silverload	US	109,95
Shellshock	JP	79,95
Skeleton Warriors	US	109,95
Slam'n'Jam	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	89,95
Street Fighter Zero 2	JP	139,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Shockwave Assault	DV	69,95
Tecmo World Golf	US	114,95
Track & Field	DV	94,95
Tekken	DV	99,95
Tekken 2	JP	139,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk	DV	84,95
Tobal No. 1	JP	129,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Total Eclipse	DV	89,95
Total NBA	DV	94,95
Top Gun	US	109,95
Top Gun	DV	119,95
True Pinball	DV	84,95
Twisted Metal	DV	84,95
Viewpoint	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
World Cup Golf	DV	59,95
Wing Commander 3	DV	89,95
Win'Out	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade Game	DV	79,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.



GROBI'S GAMESHOP



Täglich
Neuheiten



0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix u Obelix dt	129,-
Breath of Fire 2 dt	129,-
Casper dt	129,-
Circuit USA dt	119,-
Donald in Maui Ma. dt	139,-
Donkey Kong C. 2 dt	139,-
Earthworm Jim 2 dt	129,-
Fifa Soccer 96 dt	129,-
Final Fight 3 dt	129,-
Inter. Star Soccer 2 dt	129,-
Lufia 2 us*	149,-
Mario World 2 dt	129,-
Mega Man 7 dt	119,-
NBA Live 96 dt	129,-
Olympic Games dt	129,-
Pinocchio dt	129,-
Secret of Evermore dt	119,-
Toy Story dt	129,-
Ultimate us*	149,-
Worms dt	129,-
WWF Wrest Arcade dt	129,-

Playstation

Grundgerät dt	399,-
Lenkrad us	149,-
RGB Kabel dt.	39,-
Adidas Power Soccer dt	109,-
Alien Trilogy dt	109,-
Andretti Racing us*	129,-
Blam Machinehead us*	129,-
Braindead 13 dt*	99,-
Burning Road us*	129,-
Chronicles o.t. Sword dt	109,-
Crash Bandicoot us*	129,-
Cyberia dt	109,-
Darkstalkers dt*	99,-
Die Hard Trilogy us	129,-
Earthworm Jim 2 dt*	99,-
Fade to Black dt	99,-
Formel 1 dt*	109,-
Galaxian 3 dt*	99,-
Gunship 2000 dt	109,-
In the Hunt dt*	99,-
King of Fighters 95 jp	149,-

Memory Card 8 Meg dt	89,-
Myst dt*	109,-
Namco Vol. 1 dt	99,-
NFL 96 dt*	99,-
Need for Speed dt	99,-
NHL Face Off dt	109,-
Olympic Games dt	99,-
Olympic Soccer dt	99,-
Overblood jp*	149,-
Pad dt	59,-
Pete Sampras dt*	99,-
Po'ed dt	99,-
Powerplay Hockey dt*	99,-
Project Overkill us	129,-
Raven Project dt*	99,-
Resident Evil	99,-
Return Fire dt	99,-
Ridge Racer 2 dt	109,-
Side Winder dt	109,-
Star Fighter 3000 dt*	99,-
Street Racer dt	99,-
Skeleton Warriors dt	99,-

Slam'n'Jam dt*	99,-
Spot g.t. Hollyw. us *	129,-
Tekken 2 dt*	109,-
Tilt dt*	99,-
Time Commando dt*	99,-
Titan Wars dt*	99,-
Tobal No 1 jp*	149,-
Top Gun dt*	99,-
Tomb Raider us*	129,-
Tunnel B1 dt*	109,-
Track & Field	99,-
Toshinden 2 dt	99,-
Total NBA dt	109,-
Viewpoint dt	89,-
Viper dt*	109,-
Virtual Golf dt*	99,-
Warhammer dt*	99,-
Williams Arcade dt*	89,-

Sega Saturn

Alien Trilogy us	129,-
Die Hard Trilogy us	129,-
Fighting Vipers jp	139,-
Gradius Deluxe jp	49,-
Panzer Dragoon 2 jp	79,-
Project Overkill us	129,-
Tunnel B1 dt*	99,-

Ladenpreise können abweichen.
Alle neuen US und Japan-Games
zwei Tage nach Erscheinen bei
uns erhältlich! Annahmever-
weigerung der von uns gelieferten
Waren berechnen wir die uns
entstandenen Lieferkosten mit DM
30,-. Unser Recht auf Erfüllung
des Kaufvertrages bleibt hiervon
unberührt. Wir haften nicht für
Inkompatibilität.

Händleranfragen erwünscht.

Nintendo 64 erhältlich

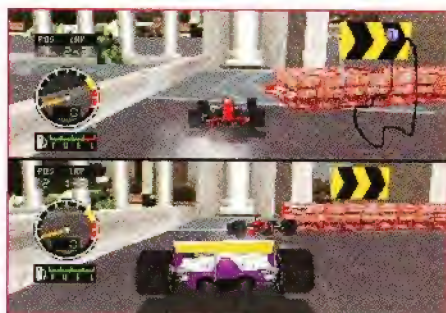
Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



Andretti Racing '97



Die scharfe Rechtskurve erweist sich als Krisenherd: Der rote Flitzer oben steht, unten nähert sich rasant der Gegner.

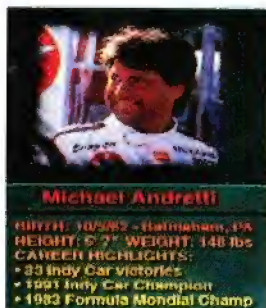


Im Konfigurations-Menü optimiert Ihr Euren Renner für die nächste Herausforderung.



Ein perfektes Überholmanöver des roten Flitzers: Der Fahrer des schwarzen Wagens lässt "die Tür öffnen". Durch verzögertes Bremsen nutzt Ihr Gelegenheiten wie diese, um auf der Innenbahn vorbeizuschlüpfen.

Rasanz als Familientradition: Die Andrettis scheinen mit dem Lenkrad aufzuwachsen: Unten eine kurze Vorstellung von Veteran Mario und den Nachfolgern Michael und Jeff, die in seine Fußstapfen treten.



PS Rennspiel-Euphorie auf der Playstation: Spoiler an Spoiler mit Psygnosis' "Formel 1" kämpft ein weiterer hochkarätiger Polygon-Flitzer um die Pole-Position. Bei "Andretti Racing '97" bestreitet Ihr PS-Schlachten in zwei der bekanntesten amerikanischen Renn-Ligen: In der "Indy Car Series" rast Ihr in "Formel 1"-ähnlichen Boliden, bei den "NASCAR"-Renner besteigt Ihr bullige Stock-Cars und absolviert eine andere Streckenfolge. Insgesamt geht Ihr in 16 Veranstaltungen auf Rekordjagd. Die "Andretti"-Kurse glänzen dabei mit mehr Streckendetails als die "Formel 1"-Konkurrenz aus England: Ihr durchfahrt komplexe Brückenkonstruktionen, heizt durch schummrige

Tunnels und driftet im Gebirge um Felsgestein herum. Bevor Ihr an Eurer Karriere als Rennfahrer bastelt, lernt Ihr alle Kurse in anwählbaren Einzelrennen kennen und gewinnt so wertvolle Informationen über Schikanen und Vollgas-Geraden. Neben eigener Rennerfahrung könnt Ihr auch auf die kompetente Hilfe von Profis bauen: Die Andretti-Familie steht Euch mit Rat und Tat zur Seite.

Mario, Michael und Jeff plaudern in FMV-Interviews aus dem Nähkästchen und geben Euch Tips zu allen Aspekten des Rennfahrer-Lebens: So erfahrt Ihr von Jeff und Michael Wissenswertes über Ideallinie, Anbremspunkte und Überholmanöver, während Formel-1-Veteran Mario über Karriere und treue Fans philosophiert. Fühlt Ihr Euch fit, wählt Ihr eine Liga: Die "NASCAR"-Renner eignen

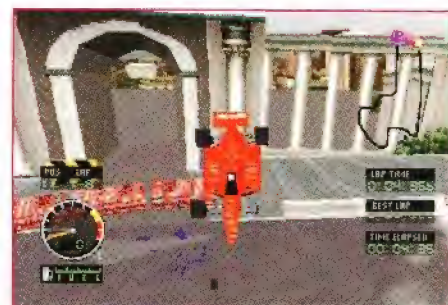
Nach „Formel 1“ und „Burning Road“ rast eine weitere PS-Perle auf Playstation-Besitzer zu. „Andretti Racing“ sieht noch besser aus als „Formel 1“, bietet enorm viel Strecken-Abwechslung, einen tollen Multi-Player-Modus und zwei Fahrzeug-Klassen. Insgesamt gibt sich „Andretti Racing“ actionlastiger als der Konkurrent von Psygnosis, hat die schöneren Pitstops, ist akustisch aber einen Tick schwächer und lässt sich nicht ganz so perfekt steuern. Das sensationelle Fahrgefühl von „Formel 1“ haben die „Andretti“-Macher nicht hinbekommen, im Vergleich zur Otto-Normal-Raserei ist die Lenkung jedoch gut. „Andretti Racing“ gehört genauso zur Playstation-Serienausstattung wie „Formel 1“ und „Burning Road“. Die Langzeitmotivation stimmt, die Grafik lockt, der Sound brummt: Einsteigen, anschnallen, abfahren.

Martin Gaksch



Die "NASCAR"-Profis haben keine Zeit, die erleuchtete Skyline zu genießen: Im kompromißlosen Ausbremsmanöver wird erbarmungslos um den Sieg geheizt.

sich für driftfreudige "Ridge Racer"-Umsteiger, während die "Indy"-Renner sich wie die "Formel 1"-Leichtgewichte eng an den Asphalt schmiegen. Beim Drei-Runden-Qualifikationsrennen fahrt Ihr anschließend um die erste Pole Position Eurer jungen Karriere. Für "Formel 1"-Kundige ist der Start ungewohnt: Ihr



Mit Vollgas ins Verderben: Manche der "Andretti"-Kurven sind erst äußerst spät zu erkennen.



Volltreffer: Kompromißloses Fahren führt zu spektakulären Crashes, bei denen die Flitzer meterweit durch die Luft segeln.

geht in einem "Flying Start" mit voller Drehzahl in's Rennen. Fünfzehn Konkurrenten lassen die Motoren heulen und kämpfen gegen Euch um den Sieg. Warnt Euch eine "Tires worn!"-Meldung vor abgefahrenen Reifen oder leidet Ihr unter akutem Spritmangel, schert Ihr in die Boxengasse aus: Dort erwartet Euch bereits Euer Team, das in Windeseile alle Defekte beseitigt, auftankt und Reifen wechselt. Seid Ihr mit dem Fahrverhalten unzufrieden, verstellt Ihr den Neigungswinkel der Front- und Heckflügel: Mit höherem Anpreßdruck genießt Ihr bessere Bodenhaftung, müßt Euch dafür aber mit verminderter Motorleistung abfinden. Drei Perspektiven lassen Euch das Rennen direkt aus dem Cockpit, leicht erhöht über dem Wagen oder, mit der be-



Tage des Donners: Im "Thunderdrome" rast Ihr in der Innenperspektive die Steilkurven entlang.

sten Übersicht, hinter dem Flitzer erleben. Nach dem Zieleinlauf kassiert Ihr Wertungspunkte für Eure Platzierung. Zwischen den Rennen justiert Ihr Front- und Heckspoiler, zieht einen anderen Reifentyp auf und wechselt die Gangabstufung des Getriebes. Wer seine Fahrkünste beim Duell mit einem Kumpel beweisen will, kann sich

aufwendige Link-Konstruktionen zweier Playstations sparen: Die "Andretti Racing '97"-Entwickler realisierten einen "Split Screen"-Modus. Trotz geteiltem Bildschirm gibt's keine Geschwindigkeitsprobleme. Habt Ihr Besuch, nutzt Ihr Link und Split-Screen gleichzeitig: Vier PS-Freaks rasen



Einfahrt in die Box: Mit roten Häkchen legt Ihr das Arbeitspensum der Mechaniker fest.

Hektik in der MANIAC-Boxengasse: Kurz nach dem "Formel 1"-Wagen fährt der "Andretti"-Renner ein. Nachdem unser Team präzise gearbeitet hat, geht der Flitzer wieder auf die Strecke und wir wissen: "Andretti Racing '97" ist dem Psygnosis-Hit vom Spaß-Faktor fast ebenbürtig, jedoch noch actionlastiger. Grafisch glänzen die Strecken mit zahlreichen Details wie Stein-Skulpturen und Brückenelementen, gehäuftes "Pop Up" müßt Ihr nicht erdulden. Dafür fehlt dem europäischen Fan das vertraute "Formel 1"-Ambiente. Die Wahlmöglichkeit zwischen zwei verschiedenen Typ-Klassen ist ein echter Knüller: Mit deutlich unterschiedlichem Fahrverhalten fordert Euch EA's Titel gleich zweifach. Präsentation und Optionsvielfalt sind vorbildlich, Langzeitpaß garantiert: Rennspielfans steuern ohne Umwege erneut den Händler an.

Christian Blendl



Nach der kniffligen Tunnelleinfahrt beschleunigt Ihr mit qualmenden Reifen: Der Überholversuch wurde abgewehrt.



Neulich, kurz vor der Ziellinie: Ein leichter Kontakt führt zu einem fatalen Dreher beim orangenen Kontrahenten.

gleichzeitig durch die Szenerien und liefern sich packende Positionskämpfe. Nach dem Rennen erholt sich der erschöpfte Pilot bei der Wiederholung: Mit Vor- und Rücklauf analysiert Ihr die entscheidenden Situationen und genießt die beeindruckenden 3D-Crash-Szenen: Schaltet Ihr in den Optionen auf "Damage on", bedeuten diese für waghalsige Heißsporne öfters das vorzeitige Rennende. *cb*



Burning Road: Nach dem Stillstand drehen die Reifen bei Vollgas durch und verursachen ein Rauch-Inferno.

Echte

Rennatmosphäre kommt bei "Andretti Racing" nicht nur



Live vor Ort: Der EA-Reporter versorgt Euch mit den aktuellen Renn-Infos.

wegen der Fahrschul-Videos von Mario und Co. auf: Vor und nach jedem Rennen erlebt Ihr qualitativ beeindruckende Reportagen von den Austragungsorten und aus dem "EA Studio": Ihr erhaltet neueste Informationen über Wetterbedingungen und Besucherzahlen der Veranstaltungen.

86%

SPIELSPASS

Andretti RACING

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK	SOUND
83%	73%

Gelungenes Action-Rennspiel mit Simulationselementen: abwechslungsreiche Strecken, grafisch und spielerisch ein Topmodell.

Worldwide Soccer '97



Play it again, Saturn: Der Mittelstürmer steigt zum Kopfball empor und zwingt den Torhüter zu einer Glanzparade.



Dancing in the Rain: Trotz klitschnassem Boden fischt sich der Torhüter den Ball vom Fuß des Stürmers.



Nicht denken, sondern schießen: Das Elfmeterduell findet in einer regnerischen Nacht unter Flutlicht statt.



Der Torwart ist das Rückgrat einer Mannschaft: Die Kollegen Opperman und Bannert machen hinten alles dicht.

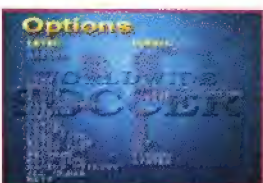
grafisch auffällige Auswirkungen. Gemäß der aktuellen Sega-Philosophie wurde eine solide PAL-Version mit voller Bildausnutzung, aber englischen Texten an-

gefertigt. In den Menüs legt Ihr alle erdenklichen Parameter fest, bestimmt die Position der verschiedenen Kameras und den Schwierigkeitsgrad. Die Steuerung richtet sich nach den Gesetzen des actionbetonten Angriffsfußballs und läßt Pässe, Flanken und Direktschüsse zu. Außerdem wird spektakulär gegrätscht und mit der Länge des Feuerknopfdrucks die Härte des

Schusses reguliert. Allzu harte Attacken rufen den Schiedsrichter auf den Plan, der nicht vor gelben und roten Karten zurückschreckt. mg

Leider

wurde der Option-Bildschirm grafisch nicht überarbeitet. Wie Ihr an den restlichen Bildern seht, ist die Präsentation im Wesentlichen gelungen. Die Menüs sind intelligent strukturiert und nicht mit überflüssigem Ballast verziert. Doch gerade



die wichtigen Standard-Optionen in obigem Menü sind nur mit Mühe zu entziffern und völlig lieblos gestaltet. Wir hätten uns gewünscht, daß im Zuge der PAL-Konvertierung dieses Manko ausgebügelt worden wäre.

Aus „Victory Goal ‘96“ wurde „Worldwide Soccer ‘97“: Das Jahreszahlen-Update gründet jedoch nicht auf einer Überarbeitung des Spielablaufs, lediglich japanische Texte und einige Optionen hat man verändert. So sind die 16 J-League-Teams satten 48 Ländermannschaften gewichen, die aus allen Teilen der Welt rekrutiert wurden. Wie schon beim Vorgänger hat

Sega keine Lizenz zugekauft und präsentiert namenlose Kicker. Allerdings dürft Ihr jeden einzelnen Fußball-Crack editieren und so Euer Lieblingsteam zusammenstellen.

Die einzelnen Spielmodi sind versierten Bildschirm-Fußballern vertraut: Freundschaftsmatch, Liga, Turnier und Elfmeterschießen stehen bereit, unterschiedliche Wetterbedingungen unterstreichen den Live-Charakter. Zudem könnt Ihr aus mehreren Stadien wählen, doch hat dies beim Match weder spielerische noch

Mit „Worldwide Soccer ‘97“ legt Sega das bislang grafisch spektakulärste Fußballspiel in der 32-Bit-Liga vor. Technisch übertrifft dieser Saturn-Kick „FIFA Soccer“ um Längen, selbst das gute „Adidas Power Soccer“ auf der Playstation gerät in Rückstand. In Sachen Steuerung und Spielmodi stürmt „Worldwide Soccer“ die UEFA-Cup-Ränge: Gewöhnungsbedürftig sind nur die liebevollen, aber teils langatmigen Animationen, wenn z.B. der Ball angenommen wird. Für Action-Fußballer mit Saturn-Anschluß gibt's dennoch keine Alternative, insbesondere bei Multi-Player-Ausnutzung ist die Stimmung kaum zu überbieten. Lediglich versierte Taktik-Freaks, die Wert auf ungewöhnliche Steuerungsfinessen, ausufernde Statistiken und Simulationscharakter legen, sollten vielleicht die neue „FIFA“-Version abwarten.

Martin Gaksch

80%

SEGA WORLDWIDE SOCCER

PRESS START BUTTON

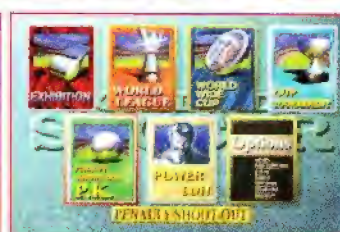
HERSTELLER
Sega

SYSTEM
Sega Saturn

ZIRKA - PREIS
110 Mark

GRAFIK SOUND
82% 70%

Spielstarkes Action-Fußball mit wunderschöner Optik, tollen Animationen und englischem Live-Kommentar.



Die Präsentation ist meist übersichtlich und grafisch angenehm (Ausnahme siehe Randspalte). Alle Menüs wie auch der Kommentar während eines Spiels sind in englischer Sprache, eine deutsche Synchronisation wird nicht angeboten.

Andere Versionen

Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Gegenüber dem Import-Test haben wir das Spiel um zwei Prozentpunkte aufgewertet (mehr Mannschaften, Spielmodi).

Alien Trilogy



SA Auch auf dem Saturn gibt es kein Entkommen vor den "Aliens", einer Schöpfung des Schweizer Ekel-Surrealisten H. R. Giger. Nachdem sich die feindselige Spezies in drei Kinofilmen austoben durfte, schnappte sich Acclaim die verkaufsfördernde Lizenz und beauftragte das Londoner Entwicklungshaus Probe mit einer 32-Bit-gerechten Aufbereitung. Die Lizenz-geprüften Engländer ("Terminator", "Batman Forever", "Stargate", "Judge Dredd") verwurschtelten gleich alle drei "Alien"-Filme und verlegten den Ort des Geschehens der "Alien Trilogy" auf den Planeten LV426, Schauplatz des ersten Films von 1979. Dort hat sich die Monster-Brut ausgebreitet, der Kontakt zur Kolonie ist abgebrochen. Mit einer Einheit waffenstarrer "Colony Marines" begeben Ihr Euch als Lt. Ripley auf die Suche nach Überlebenden. Um für den nachfolgenden Trupp den Weg zu räumen, durchstöbert Ihr in bekannter 3D-Manier die scheinbar endlosen Gang-Komplexe der Kolonie. Von den Bewohnern findet Ihr keine Spur, dafür greifen Euch hinter jeder Ecke geifernde Warriors und flinke Face-Hugger an. Anfangs nur mit einer mickrigen Pistole ausgestattet, entdeckt Ihr auf Eurem Weg durch die Kontrollräume und Alien-Höhlen auch Munition und bessere Waffen: Pump-Gun, Flammenwerfer oder Maschinengewehr solltet Ihr im Gepäck haben, um gegen die fetten Alien-Queens zu bestehen, die Euch jeweils am Ende der drei Welten auflauern. *th*

Hinter jeder Biegung lauert die Gefahr – hier überraschen Euch zwei Warriors.



Der Grafikaufbau der Saturn-Version begnügt sich mit drei Abstufungen (rechts: Playstation)

Die technisch saubere Umsetzung läßt nur penible Grafik-Ästheten nörgeln: Während sich die Texturen der Playstation-Fassung in feiner Abstufung im Dunkeln verlaufen, muß sich der Saturn-Jäger mit einem dreistufigen Grafik-Aufbau zufriedengeben. Im Eifer des Gefechts fällt das freilich kaum auf, zumal die helleren Saturn-Dungeons Eure Augen schonen – während der Playstation-Feldzüge mußte ich Kontrast und Helligkeit bis zum Anschlag drehen. Leider wurden die spielerischen Macken der Vorlage (karges Auto-Mapping, verpixelte Aliens) nicht ausgebügelt. Doch auch auf dem Saturn bleibt "Alien Trilogy" eines der bisher atmosphärisch dichtesten 32-Bit-Spiele: Bedrohliche Surround-Effekte, hinterhältige Aliens und originalgetreue Sounds erzeugen Kino-Flair.

Tobias Hartlehnert

SPIELSPAß 80%

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Sega Saturn

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK 70% **SOUND** 84%

Leichte Grafik-Einbußen schrecken den Alien-Jäger nicht: Spielerisch verlustfreie Umsetzung der packenden 3D-Monsterhatz.

UNTERSCHÄTZE NIEMALS DIE POWER VON...
dynatex



**NEUE
TEL.-NR.**

**0231/5575000
Mo-Fr 9.30-17.30**

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!

Da fast täglich Neuheiten eintreffen, verzichten wir ab sofort auf irreführende Vorankündigungen in der Werbung... Ruft uns an um die Neuheiten und Preise zu erfragen. Thanks!!!

GAME BOY SEGA SATURN SUPER NINTENDO PlayStation



**Umbauten, Manga's und Magazine
SATURN ODER PLAYSTATION = 399,- DM**

SPIELHALLENLUFT IM HAUSE DYNATEX!

Ab sofort könnt Ihr an zwei Top-Automaten um die Wette zocken. Ihr habt die Wahl zwischen DAYTONA USA und dem brandneuen GUNBLADE NEW YORK. Schaut 'rein bei uns - denn es lohnt sich!

**DYNATEX - LADEN DORTMUND - Brückstr. 42-44 - 44135 Dortmund
LADENLOKAL ESSEN - Rüttenscheider Str. 59
45130 Essen - Tel. 0201/796652**

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>
Ländler sind willkommen Fax: 0231/55750029

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel

Eltastraße 8

78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-3DO

Händleranfragen unter:

Tel.: 07461/79001 + 79002

Fax: 07461/79003

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - Nintendo 64 - SNES -

Mega Drive - Mega CD - Game Boy -

Game Gear - PC-Spiele usw.

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35

Bundesallee 71, 12161 Berlin

Der Computer- und Videospiele

out now

Blitzschnell: Direkter Internetzugang durch EUNET garantiert maximale Übertragungsraten - Spieleinfos mit Warp 12!

Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr wisst, was in Deutschland abgeht.

www.logon

M@N!AC online

Kostenlos: Unkomplizierter Zugriff auf PC- & Videospieleinfos in 5.000 Dateien!

news

Aktuell:

Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

Cool Spot

<http://web.de>

Fast wie in Olympia: Jeder Tag ein neuer Besucher-Rekord. Seit dem historischen Tag im April, als unser M@N!AC-Nachrichtendienst die ersten 200 Hits nach dem Umzug auf "logon" erlebte, tummeln sich immer mehr Videospiele auf unserem Server. Unsere Auswertung zeigte einen kontinuierlichen Anstieg der Hits auf momentan durchschnittlich 7.000 pro Tag! Damit ist M@N!AC eine der bestfrequentierten Websites der Software- und Spieleszene. Der Grund für die Beliebtheit von M@N!AC: Im Gegensatz zu ähnlichen WWW-Diensten steht bei uns nicht Eigenwerbung im Vordergrund, sondern brisante Information, News renommierter Nachrichtendienste, aber auch Tests und Reportagen des Cybermedia-Teams. So sorgte die Vorstellung des Nintendo 64 für Trubel in der Szene, wir verzeichneten über 12.000 Hits an einem einzigen Tag* und kamen anderen Besprechungen um mehrere Wochen zuvor.

Steil bergauf:

Die Benutzerkurve der M@N!AC-Einführungswochen (bis Anfang Juni)



* Auch andere Daten haben wir ausgewertet, z.B. die Herkunft unserer Besucher: 58% der M@N!AC-Surfer erreichen uns von einer deutschen Domain (.de), 15% kommen aus den USA. Neben diesen unabhängigen Cybernauten nutzen 23% unserer Besucher kommerzielle Online-Dienste zum Ausflug ins WWW, davon machen die T-Online-Benutzer mit 13% die Mehrzahl aus. Der Rest entfällt auf AOL (6%) und Compuserve (4%).

Dienst im Internet



Brisant:

Messe- und Konferenz-
berichte aus Europa, den
USA und Japan.

de/maniac

archives

Komplett: Unser Archiv
wächst wöchentlich und
enthält bereits die
Tests aller Saturn- und
Playstation-Spiele,
sowie Hunderte von
Cheats und Tips.

Regelmässig:

Updates erscheinen je
nach Rubrik täglich,
wöchentlich und zwei-
wöchentlich.



Hautnah:

Interviews mit
Programmierern und
Spielerproduzenten

Tekken 2



Eisbär Kuma gehört zu den versteckten "Tekken 2"-Charakteren, die Ihr auch selbst spielen könnt.



Paul begegnet Euch vor der New Yorker Skyline. Achtet auf seine donnernden Faust-Attacken.



Habt Ihr "Tekken 2" mit Kazujah komplett durchgespielt, kämpft Ihr gegen das Känguruh Roger.



Fei-Long im Polygon-Format? Auch Kampfsportler Law pflegt den Stil von Handkanten-Legende Bruce Lee.

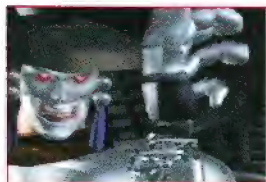
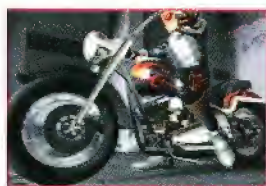
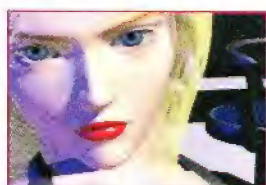
Statt Special-Quatsch sind Handkanten-Akrobatik, schnelle Tritte und der Einsatz von unzähligen Kombo-Attacken gefragt. Habt Ihr den Dreh raus, könnt Ihr den Kontrahenten mit nur einer Kombo in den Staub knocken – clevere Gegenspieler antworten aber mit Anti-Kombos, die ordentlich Energie kosten.

Diese lassen sich sogar dann auslösen, wenn Ihr noch am Boden liegt. Spielt Ihr "Tekken 2" mit allen Spielfiguren komplett durch, muß sich die Memory Card zehn weitere Spielfiguren merken. Geht Ihr immer noch nicht auf, folgen nochmal vier Kämpfer – unter anderem das schnucklige Känguruh Roger und Endgegner Devil höchstpersönlich.

Der Team-Modus ermög-

licht die Zusammenstellung einer ganzen Prügel-Mannschaft, während im "Survival Mode" zählt, wieviele Gegner Ihr vermöbelt. ak

Im Gegensatz zum Automaten-vorbild werden Playstation-Spieler mittels eines gerenderten Vorspanns auf das Turnier und seine Teilnehmer vorbereitet. Wer durchspielt, wird ebenfalls belohnt: Jede Spielfigur hat einen eigenen Abspann – Michelle schlägt's wieder in den heimischen Wald und King findet seine Familie wieder.

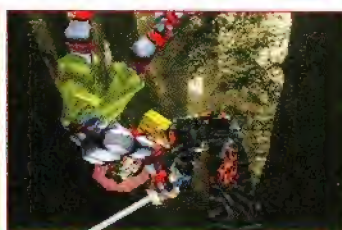


Der gerenderte Vorspann macht Euch mit den verschiedenen Figuren bekannt

PS Azeroth und Devil sind zwei üble Zeitgenossen, die im Jenseits nicht mehr viel zu tun haben. So schickt der Höllenfürst seinen Lieblings-Dämon, die Drachengestalt Devil, um die Erde zu unterjochen. Nur im Kampf Mann-gegen-Monster könnt Ihr den Bösewicht davon abhalten, das Portal zur Unterwelt aufzureißen und die Welt ins Verderben zu stürzen.

Nachdem wir "Tekken" in der Weihnachts-MAN!AD mit "nur" 76% Spielspaß bewertet hatten, war ich meines Lebens nicht mehr sicher. Anonyme Anrufe, Bombendrohungen und ein fehlgeschlagenes Attentat auf meine geliebte "Street Fighter 2"-Sammlung. Nur die Designer haben mich erhört und fast alle Schwachstellen des ersten Teils ausgeräumt: Wo es beim Vorgänger hektisch und teilweise unfair zur Sache ging, regiert jetzt vorbildliche Spielbarkeit, die auch Einsteigern spannende Duelle ermöglicht. Profis freuen sich über die gigantische Palette an Kombo-Attacken und Counter-Angriffen. Die Grafik wurde deutlich verbessert und entspricht der des Automaten-Vorbilds. Am besten gefällt mir der "Team-Modus", in dem Ihr eine Truppe aus maximal acht Kämpfern zusammenstellen dürft.

Andreas Knauf



Rechts: Spielt Ihr komplett durch, stehen insgesamt 24 Figuren zur Verfügung. Daneben: Dank einer Replay-Funktion betrachtet Ihr am Ende eines Kampfes nochmal den K.o. des Gegners.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

SPIELSPASS 85%

鉄拳 2
TEKKEN 2

HERSTELLER
Namco

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 85%
SOUND 80%

Kombo-Spektakel mit ein-drucksvoller Grafik und spie-lerischem Tiefgang. Deutlich besser als der erste Teil.



Feindliches Geschwader im Anflug: Im Einzelspielermodus ist es unmöglich, alle Ziele zu treffen.

PS Ein Mega-Automat von 1992 erreicht die Playstation: In Namco's "Galaxian 3" entscheiden per Multi-Tap bis zu vier Spieler gleichzeitig über das Schicksal der Galaxis und den Highscore. In zwei jeweils etwa zehn Minuten langen FMV-Missionen ("Project Dagoon" und "The

Rising of Gourb") bekämpft Ihr Raumflotten und monströse Sternenzerstörer. Am Ende jeder Mission vernichtet Ihr die gigantischen Energie-Reaktoren der feindlichen Macht und düst triumphierend heimwärts. Im "Blaster"-Menü konfiguriert Ihr vor dem Start Euren Bordlaser: Ihr vergrößert den Trefferradius, erhöht die Feuerfrequenz oder entscheidet Euch für höhere Durchschlagskraft. Zur Steuerung dürft Ihr mit Maus, Pad oder dem bisher nur in Japan erhältlichen Flight-Stick loslegen. Solospieler messen Ihre Zielkünste mit einem von der Playstation gesteuerten Profi-Schützen: Dieser erleichtert Euch das Lasergefecht enorm. *cb*



Nach dem Intro (links) liefert Ihr Euch heiße Gefechte im All und auf Planeten (Mitte). Mit einer gigantischen Explosion fliegt der Reaktor in die Luft (rechts).

Andere Versionen
Derzeit sind keine anderen Versionen geplant.

Galaxian 3



Nach dem **Christian Blendl** Import-Test in MANIAC 7/96 steht zwei Monate später schon die PAL-Version im Regal. Leider ist "Galaxian 3" alles andere als ein Namco-Topitel: Im grafisch und akustisch pompösen Raumschiff-Schmützel steht Ihr mit Eurem kümmerlichen Minimal-Laser auf verlorenem Posten. Im Vier-Spieler-Modus herrscht das Chaos vor: Im Geblitze der Laserstrahlen entsteht zwar Partystimmung, doch eine gezielte Punktejagd ist nicht mehr möglich. Das größte Manko bei "Galaxian 3" ist aber die kurze Spieldauer: Nach jeweils etwa acht Minuten ist jede der zwei Missionen beendet, nur die Punktejagd motiviert eiserne Fans längerfristig.

Faul waren die "Galaxian 3"-Designer vor allem bei der Gestaltung der Gegner-Flotten. Ob Ihr allein oder im Quartett anfliegt, ist dem Programm egal: Euch erwartet immer die gleiche Gegnerzahl. Dadurch wird "Galaxian 3" für Einzelspieler viel zu schwer und unübersichtlich.

51%	
HERSTELLER	
Namco	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-Preis	
100 Mark	
GRAFIK SOUND	
67%	58%
Viel zu kurzes FMV-Geballer im "Starblade"-Stil: Nur Fans des Automaten und "Starblade"-Fanatiker werfen den Laser an.	

Cyber Space 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD

Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102
DM 49,95*



SV 460 SUPER PAD

Standard-Pad für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauerfeuer

DM 39,95*



SV 461 ECLIPSE PAD

Super-Joypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 439

Auch für SNES unter Art.-Nr. SV 339

SV 462 ECLIPSE STICK
Top-Konsole für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.
DM 79,95*



Jöllenbeck

GmbH - FarEast-Import-Export

27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC Import & Export AG
Baggastel 48 - CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960 - Fax 081/7851222

Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a - A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/1675 - Fax 05522/71674

INTERACT

Wipeout 2097



Rendezvous bei 300 km/h: Auf dem Kurs Gare D'Europa überholt Euch links eine Schwebebahn.

PS

Als vor einem Jahr Psynosis' "Wipeout" erschien, rechneten nicht mal das interne Psynosis-

Entwicklerteam mit dem bahnbrechenden Erfolg des futuristischen Gleiterrenns. Psynosis plante ursprünglich gar keine Fortsetzung, kam aber aufgrund des Erfolges nicht drum herum – "Wipeout" zählt zu den weltweit bestverkauften Playstation-Titeln! Spielte der Vorgänger im Jahre 2052, versetzt Euch "Wipeout 2097" in noch modernere Hyper-Gleiter. Die alten Teams sind noch am Start, jedoch ohne verschiedene Piloten: Ihr wählt unter den Gleitern von AG-

Verballert Ihr Eure Munition unter Tage, erhellen eindrucksvolle Lichteffekte den stockfinsternen Tunnel.



Systems, Auricom, Feisar und Direx

einen, der Eurem fahrerischen Können entspricht. Jedes Gefährt hat Vor- und Nachteile: Das Feisar-Geschoß zeichnet sich durch gute Kurvenlage aus, beschleunigt aber zu langsam, um die Konkurrenten richtig abhängen zu können. Profis schwören deshalb auf AG-Systems – trotz deren notorisch schwachen Schutzschildes. Dieses ist lebenswichtig, falls Ihr zu oft mit der Streckenbegrenzung kollidiert oder einen feindlichen Gleiter anrennelt. Noch schneller bricht Euer Schutzschild unter Raketenbeschuss und



Stellkurve im Phenitia Park: Besser, Ihr zündet jetzt die (linke) Bremsdüse.



Habt Ihr das passende Special gesammelt, schaltet Ihr den Autopiloten ein. Hier auf dem Sagarmatha Kurs.



Im Gegensatz zum Vorgänger müßt Ihr Checkpoints erreichen, um weiterzufliegen (hier auf dem Kurs "Talons Reach").

Minentreffern zusammen. Wer das vorzeitige Aus durch feindliche Attacken verhindern will, klaubt sich selbst ein paar Waffen oder ein Schild vom Boden. Fliegt Ihr über eines der blinkenden Felder, kassiert Ihr je nach Farbe ein anderes Special: Neben sechs Waffen, die Ihr bereits aus dem Vorgänger kennt, bekommt Ihr E-Paks (Energie) und Smart Bombs, "Plasma Bolt"-Kanone oder einen "Quake Eruptor", dessen Detonation den ganzen Kurs durchschüttelt. Das "Autopilot"-Extra übernimmt für ein paar Sekunden den Hochgeschwindigkeits-Flug durch enge Kurven.



Red Bull ist "Wipeout 2097"-Exklusivsponsor und versorgte die Designer palettenweise mit Taurin-Drinks.



Der versteckte Piranha-Gleiter fliegt weit über 300 km/h schnell. Im Bild jagt er seine Gegner über den Kurs "Odessa Keys".



Den Start auf Vostok Island sieht Ihr á la "Toshinden" auf der riesigen Leinwand über der Strecke.

THRUST	██████████
TOP SPEED	██████████
TURNING ABILITY	██████████
SHIELD ENERGY	██████████
AERODYNAMICS	██████████

AG Systems:
Beschleunigt schnell und ist sehr wendig. Schild zu schwach.

THRUST	██████████
TOP SPEED	██████████
TURNING ABILITY	██████████
SHIELD ENERGY	██████████
AERODYNAMICS	██████████

Auricom:
Allround-Raumschiff für fortgeschrittene Spieler.

THRUST	██████████
TOP SPEED	██████████
TURNING ABILITY	██████████
SHIELD ENERGY	██████████
AERODYNAMICS	██████████

Direx: Ein schneller Jäger mit gutem Schutzschild, aber trägern Kurvenverhalten.

THRUST	██████████
TOP SPEED	██████████
TURNING ABILITY	██████████
SHIELD ENERGY	██████████
AERODYNAMICS	██████████

Feisar:
Anfänger-Flieger mit guter Kurvenlage. Leider sehr langsam.

THRUST	██████████
TOP SPEED	██████████
TURNING ABILITY	██████████
SHIELD ENERGY	██████████
AERODYNAMICS	██████████

Piranha:
Der mit Abstand wenigste und schnellste Gleiter.



Valparaiso ist ein gemütlicher Öko-Kurs. Das Panorama mit Bäumen, Bergen und Seen bringt jedoch Texture-Clipping mit sich.



Alarmsirenen und Leuchtschriften weisen auf einen gefährlichen Streckenabschnitt hin.

Für die Musik griffen wieder bekannte Techno-Acts wie Chemical Brothers oder Future Sound of London in die Synthie-Tastatur. Besonders stolz darf Psygnosis' Musikabteilung auf einen Deal mit der englischen Kultband The Prodigy sein, deren Superhit

"Firestarter" in der Instrumental-Version aus den Boxen wummert. Eine entsprechende Musik-CD mit allen "Wipeout 2097"-Tracks soll demnächst auf den Markt kommen. Die meisten Tracks sind aber deutlich härter und gewöhnungsbedürftiger als beim Vorgänger – selbst die Redaktions-Raver sind nicht gleich in Ecstase gefallen. *ak*



Spilskinanke heißt eine der versteckten Strecken. Hier drängt Euch ein gegnerischer Jäger ab!

Wo Ihr bei "Wipeout" einfach drauflosfliegen konntet, müßt Ihr jetzt auf Energievorrat und die Rundenzeiten achten: Kommt Ihr nicht schnell genug voran und strandet vor Durchfliegen

eines Checkpoints, ist das Rennen vorzeitig beendet. Geht die Energie zur Neige, biegt Ihr haar-scharf in die "Pit Lane" ein, wo Euer Schild wieder aufgeladen wird. Ihr startet auf sechs serienmäßigen und zwei versteckten Kursen – alle wurden neu entworfen, keiner vom Vorgänger übernommen. Ihr rast durch enge Hochhausschluchten, knallt mit einem Affenzahn durch stockfinstere Tunnels und laßt Euch von den Abgasstrahlen der anderen Jäger durch kurvenreiche Felsmassive leiten. Im "Time Trial"-Modus fliegt ein Geisterraumschiff vor Euch her, das Euer bestes Rennen simuliert. Wollt Ihr gegen einen Freund antreten, muß eine zweite Playstation her.

Beachtet die Epilepsie-Warnung in der "Wipeout 2097"-Anleitung: Kaum ist der Piranha-Jäger auf dem ersten Kurs der superschnellen Phantom-Klasse gestartet, verschwimmt das Bild vor Euren Augen. Wer die Strecke nicht auswendig kennt, hat keine Chance, den Gleiter durch das Kurvenwirrwarr zu zirkeln. Anfänger haben's leichter und vergnügen sich in den drei langsameren Klassen. Auch hier bekommt Ihr genug zu tun, sammelt Extras, tüftelt eine Ideallinie über möglichst viele Speed-Up-Felder aus und jagt den Gegner in die Bande. Dank der großen Streckenauswahl, interessanten Spielfeatures und neuen Extrawaffen, macht "Wipeout 2097" noch mehr Spaß als der Vorgänger. Die Grafik wurde leider nur im Detail verbessert – das Texture-Clipping ist nach wie vor deutlich sichtbar.



Andreas Knauf

SPIELSPASS 87%

HERSTELLER
Psygnosis

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 86% **SOUND** 70%

Techno-Gleiterrennen mit atemberaubendem Tempo und acht unterschiedlichen Kursen. Grafisch noch besser als der Vorgänger.

Am Anfang stehen Euch vier unterschiedliche Gleiter zur Verfügung. Mit einem Cheat (den wir Euch in der nächsten MANIAC verraten) kommt Ihr u.a. an den rasend schnellen Piranha-Jäger heran. Er übertrifft alle Kollegen in Geschwindigkeit, Kurvenlage, Schild, Beschleunigung und Aerodynamik.

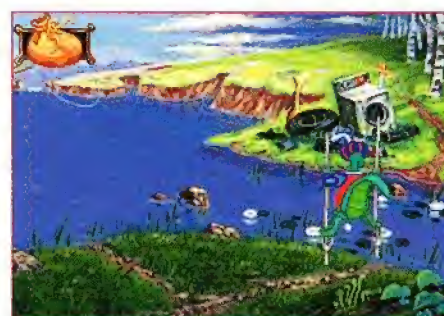
Blazing Dragons



Ihr pflanzt dem verdutzten Drachenritter eine Zauberbohne (findet Ihr vor der Praxis) unter den Allerwertesten (Saturn).



Dem Rattenfänger gebt Ihr den Ameisen-Pfeiffenreiniger, der Frosch kriegt den Einmach-Kuß (Playstation).



Mit den Stelzen des Schildreinigers kann der wasserscheue Funzel zum anderen Ufer vom See Ohe staksen (PS).

Wichtige

Plot-Elemente werden als programmierte Zwischensequenzen eingeblendet. Die Szenen warten mit schicken Hintergründen und solide animierten Riesen-Sprites auf. Lediglich bei der Lippensynchronität wurde geschluppt: Die Animationen richten sich nach den englischen Texten, die deutschen Sprecher

Aufregung im Drachenkönigreich Cabbelpot: Der altersschwache Monarch will abdanken, als Thronfolger soll der künftige Gemahl seiner Tochter durch ein Turnier bestimmt werden. Aber die eigensinnige Drachenprinzessin, Flamme mit Namen, läßt sich nicht zur Hochzeit drängen und bittet ihren Jugendfreund und Hoferfinder Funzel um Hilfe. Bevor der vertrottelte Drachen-Grünling am Turnier teilnehmen darf, müßt Ihr Funzel durchs rätselgespickte Adventure-Reich des senilen Drachenkönigs dirigieren: Eine Karte

zeigt die aktuellen Schauplätze, nach der Wahl einer Wunsch-Szenarie stapft Euer Lindwurm-Sprite in beschaulicher Point-and-Click-Tradition durch das gezeichnete Märchenreich: Ihr manövriert Euren Cursor aufmerksam über Hintergrundoptik, Gegenstände und Protagonisten. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen Aktionen wie "Ansprechen", "Aufnehmen" und "Betrachten" oder wendet einen Gegenstand an. Funzel kommentiert seine Entdeckungen mit deutscher Sprachausgabe, verstaubte Objekte gewissenhaft im Reisesack oder bastelt nach seinem Erfinderbuch ulkige Maschinen (z.B. einen dampfbetriebenen Geschirrspüler) zusammen. Zur Auflockerung haben sich die Designer Action-Einlagen ausgedacht: Funzel zielt

mit dem "Katzapult" auf eine Burgatrappe und bekämpft einen Ritter des Tafelquadrats im "Fingerdrücken". Der humoristische Plot erinnert mit schrägen Sprüchen und abstrusen Puzzles an Psygnosis' "Discworld", etliche Gags und Charaktere nehmen bekannte Mythen auf die Schippe: Funzel schüttet einer kahlrasierten Rapunzel Haarwuchsmittel über die Stoppeln und verwandelt den depressiven Prinzen in einen glücklichen Frosch. Nur wer sich bis zur Ritterprüfung in der Dilemma-Höhle durchknozelt, darf im Finale gegen die Drachenkonkurrenz und den Menschen Lord George kämpfen. *rb*



König Feuer-und-Flamme staucht in einer Zwischensequenz den nachlässigen Funzel zusammen.

Seit "Discworld" kommen rätsellastige Fantasy-Komödien auch auf den Konsolen in Mode: Zwar kann es das Märchenreich von Monty-Python-Spaßvogel Terry Jones nicht mit Pratchetts monströsem Scheibenwelt-Kosmos aufnehmen, dafür hat sich die "Blazing Dragons"-Crew um solidere Puzzle-Logik und ein komfortableres Icon-Interface bemüht. Wo Kollege Rincewind ohne Komplettlösung im Dunkeln tappt, rätselet Funzel unter erfahrener Anleitung munter weiter. Zudem bleiben dem fiten Drachen-Sprite Ruckel-Krämpfe und nervige Ladepausen erspart, auch die Hintergrundoptik ist einen Tick hübscher als die "Discworld"-Szenarie. Die innovativen Geschicklichkeitseinlagen lösen verkrampte Gehirnwindungen und bieten willkommene Abwechslung. Nur schade, daß man auf Untertitel verzichtet hat: Die deutschen Synchro-Stimmen sind eine Tortur.

Robert Bannert



Funzel (der Blechwanst oben links) hat sich in die Menschenfestung geschmuggelt: Saturn-Spieler suchen in Merwins Labor das Lösungswort und zerdeppern den Blech-Drachen.

Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Ihr schleicht in die Minen und reibt dem Kanarienvogel die Krönungsrede unter den Schnabel (Saturn).

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER Crystal Dynamics
SYSTEM Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 76% SOUND 58%

Erfinderlicher Drache rätselt vor humoristischer Fantasy-Szenarie: Komfortables Point'n'Click-Abenteuer mit schicker Optik.

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER Crystal Dynamics
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 76% SOUND 58%

Fantasy-Abenteuer in klassischer PC-Tradition: Fantasy-Plot und Optik sind mit Funzels Saturn-Abenteuern identisch.

Bust a Move 2



Geschickte Spieler räumen die Gimmick-gespickten "X"-Felder mit wenigen Blasen komplett ab.

Vorkommen vieler Extras in der Formation. Schießt Ihr etwa eine rote Blase auf einen der zahlreichen Sterne, werden alle roten Blasen im Feld zum Platzen gebracht. Dies führt zu unübersehbaren Kettenreaktionen mit satten Punkte-Boni. Ebenfalls neu auf dem Saturn ist der Edit-Modus, in dem Ihr Eure eigenen Spielfelder konstruiert. Dabei stehen Euch in einem einfach bedienbaren Editor alle Spielelemente zur Verfügung, die Ihr durch Knopfdruck auf dem Bildschirm verteilt. Eure Werke könnt Ihr speichern und damit Freunde herausfordern. *cb*



Im "Edit"-Modus konstruiert Ihr eigene Spielfelder. Unten seht Ihr die von Euch benutzbaren Blasen-Objekte.

Die Saturn-Variante der genialen Automaten-Tüftelei "Bust a Move 2" feiert Taito mit dezenten Verbesserungen.

Nach wie vor katapultieren ein oder zwei Spieler farbige Blasen auf eine sich senkende Formation. Berühren sich drei oder mehr gleichfarbige Kugeln, platzen sie. Einzelspieler wählen zwischen dem Puzzle-Modus (das Feld muß komplett geräumt werden) und dem Kampf gegen CPU-Wichte. Beim Duell menschlicher Spieler kann jetzt der Schwierigkeitsgrad individuell angepaßt werden. Neu bei den "X"-Spielmodi ist das gehäufte

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 7/96 mit 87% bewertet.



Auch die Saturn-Version ist eine genaue Kopie des Automaten. Mit dezenten Verbesserungen empfiehlt sich "Bust a Move 2X" als Dank- und Geschicklichkeits-Highlight. Die Editier-Funktion als nette Zugabe ist wunderbar geeignet, um verzwickte Kettenreaktionen und Puzzle-Felder zu konstruieren. Die neue "X"-Variante sorgt durch häufig vorgegebene Extra-Blasen (wie dem Stern) für noch actionreichere Duelle. Mit diesen Gimmicks schneidet die Sega-Variante sogar noch ein wenig besser ab als die Playstation-Fassung: Einen Zweitkauf rechtfertigen die Features nicht, doch wer die Wahl hat, besucht die Saturn-Blasenparty.

Der vorletzte Gegner, der sich Bub beim Kampf gegen CPU-Winzlinge in den Weg stellt, wird bedrohlich angekündigt: Mit "Warning: A giant Battleship is approaching fast!" übernahm Hersteller Taito den legendären Anheizer der "Darius"-Saga. Dem Raumschiff entsteigt schließlich der finale Bösewicht: Er entpuppt sich als derselbe Halunke, der schon im antiken "Bubble Bobble" für Ärger sorgte und sich damals mit Entführungen über Wasser hielt.

88%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Sega Saturn

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 44% **SOUND** 58%

Knobeln, Action und Geschick: Gnadenlos geniales Denkspiel, mit sinnvollen Zusatzfeatures jetzt noch besser.

Test 'N' Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PlayStation 389,95

adidas Power Soccer	dt	99,95
A Train*	dt	99,95
Andretti Racing*	dt	99,95
Blazing Dragons*	dt	89,95
Burning Road*	dt	59,95
Bust a Move 2	dt	89,95
Chronicles of the Sword*	dt	89,95
Cyberia	dt	79,95
Destruction Derby	dt	89,95
Die Hard Trilogy*	dt	89,95
Discworld (kompl. deutsch)	dt	89,95
Fade to Black	dt	109,95
FIA Formel 1*	dt	59,95
FIFA Soccer	dt	99,95
Gunship	dt	49,95
Jupiter Strike	dt	49,95
NBA Jam T.E.	dt	89,95
Need for Speed	dt	99,95
NFL Game Day	dt	99,95
NHL Face Off	dt	79,95
Olympic Games*	dt	89,95
Onside Soccer*	dt	99,95
Pete Sampras Tennis*	dt	79,95
Philosoma	dt	79,95
PowPlay Hockey*	dt	79,95
Poed*	dt	89,95
Pro Pinball	dt	89,95

Return Fire*

Road Rash	dt	84,95
Shell Shock	dt	89,95
Syndicate Wars*	dt	99,95
Theme Park	dt	79,95
Tohshinden 2	dt	89,95
Tomb Raider*	call	
Track & Field	dt	99,95
Twisted Metal	dt	79,95
View Point	dt	79,95
Warhawk	dt	59,95
Wing Commander III	dt	89,95
WWF Wrestlemania	dt	49,95
X-Men*	dt	79,95
Game Buster	dt	89,95

Saturn 444,-

Alien Trilogy*	us	call
Bako Bako	dt	64,95
Cyberia*	dt	89,95
"D"	dt	89,95
Darius Gaiden	dt	89,95
Destruction Derby*	dt	89,95
Discworld*	dt	89,95
Euro Soccer (kompl. dt)	dt	89,95
Guardian Heros	dt	89,95
Gun Griffon	dt	89,95
Mystaria	dt	99,95
Need for Speed	dt	84,95
Nights + Pad	dt	139,95

Olympic Games*	dt	79,95
Panzer Dragoon 2	dt	99,95
Road Rash	dt	89,95
SEGA Rally	dt	89,95
Shining Wisdom	dt	89,95
Sim City 2000	dt	99,95
Skeleton Warriors*	dt	79,95
Story of Thor 2*	dt	89,95
Streetfighter Alpha	dt	89,95
Thempark	dt	99,95
The Horde	dt	99,95
True Pinball	dt	89,95
VirtuaCop + Gun	dt	139,95
Virtua Fighter 2	dt	89,95
Virtual Open Tennis	dt	79,95
Wing Arms	dt	89,95
Worms	dt	89,95
Virtual Open Tennis	dt	99,95
Game Buster	dt	89,95

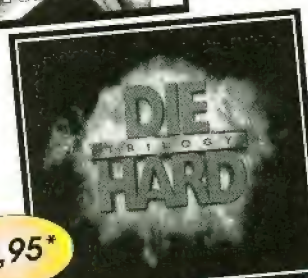
SuperNintendo

Chrono Trigger	us	149,95
Donald in Maui Mallard*	dt	129,95
Mario RPG	us	139,95
Theme Park	pal	89,95
Jaguar 129,95		
Syndicate	us	59,95
Theme Park	us	59,95
Tempest 2000	dt	69,95
WhiteMan + 4 Sp.Ad	dt	69,95



109,95*

Tekken 2



89,95*

DIE HARD

...und viele andere Titel auf Anfrage. und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!



109,95



159,95

Lenkrad für Playstation

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

Bubble Bobble & Rainbow Islands

Kleine

Unterschiede machen die Playstation-Version zum besseren Produkt: So nervt das langweilige FMV-Intro (Ihr seht Bub sowohl in Drachen- als auch in Menschenform auf einer Insel herumtollen) auf dem Saturn in teilweise indiskutabler Qualität. Schlimmer ist die "Bubble Bobble"-Bildausnutzung: Während die Playstation-Version ein authentisches Vollbild des Klassikers bietet, sieht die Saturn-Variante mit seitlichen Bildschirmrändern aus, als wäre das Automaten-vorbild vertikal gewesen. "Rainbow Islands" ist auf beiden Systemen identisch.



Der Spielwahl-Bildschirm: Im Hintergrund erkennt Ihr die Insel aus dem Intro.



Bub verliert ein Leben. Rechts oben das wichtigste Extra: Das gelb-rote Bonbon verhilft Euch zu Multi-Blasen.



Taitos Drachen-Babys Bub und Bob sind 32-Bit-Videospieler aus den hervorragenden "Bust a Move"-Knobelien bekannt. Doch die Karriere der beiden treuherzigen Blasen-Saurier begann schon 1986. Mit "Bubble

Bobble" landete Taito einen der größten Arcade-Hits des Jahres, dem technisch abgespeckte Umsetzungen auf sämtliche Heimcomputer und Konsolen folgten. Der offizielle Nachfolger "Rainbow Islands", ebenfalls ein intelligenter Geschicklichkeitstest, blieb kommerziell im Schatten des Vorgängers. Auf der neuen Acclaim-CD findet sich eine "Bubble Bobble"-Version mit dezent schöneren Sprites und zwei Versionen von "Rainbow Islands": Das Original und die grafisch deutlich bessere "Enhanced"-Version.

Bei "Bubble Bobble" durchquert Ihr als blasenspuckende Drachen (Ihr werdet vom End-Boss verhext) allein oder zu zweit 100 bildschirmgroße Plattform-Level. Ziel ist es jeweils, sämtliche Bösewichte mit Blasen einzuhüllen und diese schnell mit den Hörnern zu zerplatzen. Zurück bleiben Bonus-Früchte und andere Extras. Eile ist geboten: Nach wenigen Sekunden befreien sich die Unholde und wuseln erbot mit doppelter Geschwindigkeit herum. Besonders geschickte Spieler hüpfen via Blase auf



Bonus-Spiel: Durch ein Icon (Wir verraten nicht, welches!) erreicht Ihr dieses Aufsammlungsspielchen mit Zeitlimit.



Rasend schnelle Gegner wuseln in höheren Levels herum: Zielt genau, um nicht überrannt zu werden.



Der groß geratene Endgegner in Level 100 bewirft Euch mit Flaschen, Ihr kontert mit Blitz-Blasen.

schwer erreichbare Plattformen. Durch Kettenreaktionen (mehrere Gegner-Blasen platzen gleichzeitig) sackt Ihr aberwitzige Punktzahlen und gigantische Obstmengen ein. Um der ständig steigenden Zahl von Feinden Paroli bieten zu können, sind Bub und Bob ständig auf der Suche nach leckeren Bonbons: Mit Hilfe dieser Extras erhöht Ihr Anzahl, Geschwindigkeit und Schußweite der Blasen. Spezielle Gegenstände wie Regenschirme befördern Euch um einige Levels vorwärts. Im 100. Bild erwartet

Euch der riesige Endgegner: Besiegt ihn, und das entführte Mädchen ist gerettet, Bub und Bob verwandeln sich in Ihre menschliche Form zurück. Der Nachfolger "Rainbow Islands" basiert auf einem anderen Spielkonzept: Bub und Bob müssen (jetzt in menschlicher Gestalt) vertikal scrollende Plattform-Abschnitte nach oben durchqueren. Dabei können sie kleine



Die Welt von "Rainbow Islands": Oben die sieben Inseln, unten die Karte der Abschnitte bis zum Obermotz.

Regenbogen-Brückchen bauen, mit denen sie Höhe gewinnen. Trifft ein Regenbogen einen der zahlreichen herumstreunenden Gegner, purzelt dieser aus dem Bild, und zur Belohnung bleibt leckeres Obst übrig. Insgesamt bereist Ihr sieben thematisch eigenständige Inseln, von denen jede in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Der letzte Insel-Gegner ist jeweils ein monströ-

79%

BUBBLE BOBBLE

TAITO

© TAITO CORPORATION 1986
ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK	SOUND
64%	61%

Doppelte Begegnung der witzigen Art: Zwei kultige Taito-Klassiker im leicht aufgeböhrtten Grafik-Gewand.



"Rainbow Islands Enhanced": Schmucke neue Grafik, spielerisch wie gehabt.

ses Knuddel-Wesen, das erst nach mehreren Regenbogen-Treffern klein beigt. An vielen Stellen sind Extras versteckt: Durch Beschießen verschiedener Plattformen findet Ihr Extras, mit denen Ihr die Anzahl Eurer Regenbogen und Eure Schußgeschwindigkeit ausbaut. Sammelt Ihr bunte Diamanten in der richtigen Reihenfolge, erhaltet Ihr Zugang zu einer Schatzkammer, die Euch ein permanentes Extra beschert: Selbst nach einem Lebensverlust bleibt es Euch erhalten. Die "Enhanced"-Variante des Spiels beschert Euch Parallax-Scrolling, feingezeichnete Grafik, ist spielerisch aber mit der Standard-Automaten-Version identisch. *cb*



Die dritte Insel im "Standard"-Modus: Dracula, Fledermäuse und Frankenstein behindern Euren Aufstieg.



Help me: Zur Motivationssteigerung zeigen man Euch das entführte Mädel.



Der zweite "Rainbow Islands"-Gegner (hier in der "Standard"-Version) entpuppt sich als knuddeliger Helikopter.

78%

RAINBOW ISLANDS

THE STORY OF KNUDDLE BOBBLE 2

TAITO

© TAITO CORPORATION 1987
ALL RIGHTS RESERVED

CREDIT 0

HERSTELLER

Acclaim

SYSTEM

Saturn

ZIRKA-Preis

100 Mark

GRAFIK SOUND

63% 61%

Auch auf dem Saturn toben Bub & Bob, jedoch gibt's kein Vollbild bei "Bubble Bobble". Kurzweil und Action ohne Polygone.

Der zehn Jahre alte "Bubble Bobble"-Automat ist ein unbestrittener Klassiker und fordert vom Spieler in höheren Stufen extreme Geschicklichkeit. So harmlos der erste Eindruck sein mag: "Bubble Bobble" ist ein Spiel für Profis! Auch "Rainbow Islands" glänzt mit traumhafter Spielbarkeit und ist vor allem in der schmucken "Enhanced"-Optik ein hinreißendes Hüpf- und Sammelspiel. Insbesondere die witzigen Extras gestalten jedes Spiel anders: Ihr entdeckt Unmengen an Tricks und Kniffen. Zwei akkurat umgesetzte 80er-Jahre-Automaten, inklusive der berühmten Ohrwurm-Melodien: Veteranen, aber auch dem aufgeschlossenen Konsolen-Grünhorn empfehlen wir das Duo, Polygon-Fanatiker werden sich wohl nicht die Mühe machen, die Spieldiefe der Oldies zu ergründen.



Christian Blendl

Andere Versionen

Eine PC-Umsetzung erscheint zeitgleich mit den Konsolen-Versionen. Außerdem bringt Taito in Kürze 32-Bit-Adaptionen ihres aktuellen "Bubble Bobble 2"-Spielautomaten.

MYSTIC GAMES

DER EXPERTE FÜR RPG'S UND IMPORT-GAMES

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146
Mystik Games • Fichteauweg 14 • 66330 Schöndorf a.R.

Mo.-Fr. 12-19 Uhr
Sa. 10-14 Uhr

Saturn

Command & Conquer us. 129,-
Dark Savior jap. 129,-
Heart of Darkness us. 129,-
King of Fighters jap. 129,-
Nights & Controller jap. 159,-
Sonic Wing jap. 129,-
Strikers 1945 jap. 129,-
The Story of Thor jap. 129,-
Vampire Hunter jap. 129,-
Virtua Fighter Kids jap. 129,-

Playstation

Die Hard Trilogy us. 119,-
Fatal Fury 3 jap. 149,-
King's Field 3 jap. 149,-
Motortoon 2 jap. 149,-
Namco Museum Vol. 1,2,3 jap. 149,-
Over Blood jap. 149,-
Pal jap. 149,-
Projekt Overkill us. 149,-
Strikers 1945 jap. 149,-
Tekken II jap. 149,-
Tobal No.1 jap. 149,-
William Arcade's Greatest Hits us. 149,-
Zero Divide 2 jap. 149,-

Nintendo 64

Pilot Wings jap. 229,-
Super Mario 64 jap. 219,-

SNES

Bahamut Lagoon jap. 149,-
Bomberman 4 jap. 169,-
Dragon Quest 6 jap. 199,-
Front Mission 2 jap. 149,-
Parodius 3 jap. 199,-
Romancing Saga 3 jap. 159,-
Shenken Densetsu jap. 199,-
Super Mario RPG jap. 169,-
Tales of Phantasia jap. 199,-



Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146

Versandtasche 7,- • Vorkasse 6,- • Nachnahme 9,- • Ab 300,- DM Versandkosten frei • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- berechnet

DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION

MERCHANDISE VERSAND

SONY PLAYSTATION

Alien Trilogy ev./dt. 88,95 DM
Alien Trilogy us./Son. 78,95 DM
Adidas Power Soccer 94,95 DM
A-train 4 dt. 88,95 DM
Beyond the Beyond us. 119,95 DM
Chronicles of the Sword 88,95 DM
Darkstalkers dt. 88,95 DM
Descent dt. 88,95 DM
Die Hard Trilogy us./dt. 88,95 DM
Fade to Black dt. 88,95 DM
Horned Owl us. 109,95 DM
Iron Man/X-O Manowar dt. 88,95 DM
King of Fighters us. 119,95 DM
Myst dt. 88,95 DM
NBA-live 96 dt. 59,95 DM
Need for Speed kompl. dt. 88,95 DM
Motor Toon G.P. 2 dt. 88,95 DM
Olympic Soccer dt. 84,95 DM
Olympic Games dt. 84,95 DM
Overblood us. 119,95 DM

FORTSETZUNG SONY

Poed dt. 88,95 DM
Return Fire dt. 88,95 DM
Raging Skies dt. 88,95 DM
Burning Road jp. 139,95 DM
Criticom/ us. 39,95 DM
McGoon-Pad (Namco) 84,95 DM
Gunship dt. 94,95 DM
Rise 2 us. 39,95 DM
Warhawk dt. 59,95 DM
Skeleton Warriors dt. 84,95 DM
FIA Formula 1 dt. 98,95 DM
Total NBA dt. 84,95 DM
Cyberia us. 49,95 DM
X-Men:Children of the Atom dt. 88,95 DM
Sim City 2000 dt. 88,95 DM
Wing Commander 3 dt. 88,95 DM

SEGA SATURN

Pete Sampras Tennis dt. 88,95 DM
Philosoma dt. 59,95 DM
Playstation Gun us. 69,95 DM
Revolution X dt. 59,95 DM
Resident Evil /dt. 94,95 DM
Ridge Racer Rev. dt. 94,95 DM
Shellshock kompl. dt. 79,95 DM
Silverload dt. 88,95 DM
Soviet Strike us./dt. 119,95/98,95 DM
Space Hulk dt. 94,95 DM
Streetfighter Alpha 2 jp. 139,95 DM
Syndicate Wars dt. 98,95 DM
Tekken 2 dt. 98,95 DM
Toshinden 2 dt. 94,95 DM
Tobal No.1 jp. 139,95 DM
Track & Field dt. 94,95 DM
Project: Overkill us. 119,95 DM
Memo Card (120 Blocks) dt. 88,95 DM
Umbau- Chip 69,95 DM
Multi- Umbau 119,95 DM
Multi-Station (auch Importe) 519,95 DM
Steering Wheel us. 149,95 DM
Playstation dt. 389,95 DM

Alien Trilogy us. 109,95 DM
Athletic Kings dt. 89,95 DM
Destruction Derby 89,95 DM
Discworld komplett dt. 89,95 DM
Command & Conquer us. 109,95 DM
Fighting Vipers us. 109,95 DM
Gungriffon dt. 89,95 DM
Nights m. Pad/o. Pad jp. ab 119,95 DM
Need for Speed kompl. dt. 99,95 DM
Sega Rally dt. 59,95 DM
Sim City 2000 dt. 59,95 DM
Skeleton Warriors 89,95 DM
Space Hulk dt. 99,95 DM
Virtua Fighter Kids dt. 99,95 DM
Analog Joypad jp. 64,95 DM
NOMAD (Handheld) us. 369,95 DM

N64 jp. + Mario 64 749,95 DM
Nintendo 64 jp. 599,95 DM
Wave Race 64 jp. auf Anfrage
Mario 64 jp. 179,95 DM
Pilotwings 64 jp. 219,95 DM
Nintendo 64 dt. c.a. Okt./Nov.
RGB-Umbau + Booster 99,95 DM
RGB-Kabel jp. 39,95 DM
Ultra Memory Card jp. 49,95 DM
Tetrisphere jp. auf Anfrage

Versand-Hotline & Fax

02323/55034

Vogler-Preisler GbR

Bitte nutzen Sie unseren telefonischen Kundenservice!!!
Bei Reservierungen bzw. Vorbestellungen rufen wir Sie
noch Erscheinen des Artikels zurück und informieren Sie
über den jeweiligen Preis.
(UNVERBINDLICH !!!)

VIRTUAL WORLD

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Porto, Verpackung u. Nachnahme 10,- DM (ab 300,- Wert frei !!!)
Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt. Termine für Rücksendungen sind unverbindlich.

Time Commando



Keine Skrupel: Mit der Keule schlägt Ihr einem Speer-bewehrten Primaten den Schädel ein.



Keine Gnade: In den Katakomben der römischen Arena wartet ein hungriger Löwe auf Menschenfleisch.



Der Grizzly verteidigt das rettende Zeitportal mit weitausholenden Prankenschlägen.



Unter dem Johlen der römischen Zuschauer müßt Ihr gegen zwei Gladiatoren um's Überleben kämpfen.

Nach der Romanvorlage "Die Zeitmaschine" von Science-fiction-Pionier H. G. Wells ("Kampf der Welten") entstand Mitte der 50'er Jahre eine gleichnamige Filmversion mit Rod Taylor in der Hauptrolle. Nach vielen Reisen in die Vergangenheit und einem Ausflug in die barbarische Zukunft der Menschheit (ein dritter Weltkrieg hat die Erde völlig verwüstet) verfrachtet der Held durch die Katastrophe verlorengegangenes Wissen im Form von Büchern dorthin, um mit seiner Liebe Weena eine neue Zivilisation aufzubauen. Die einzig Überlebenden des Krieges, die degenerierten, animalischen Morloks, kommen in einem Feuersturm um.

PS In ferner Zukunft ist die Zeit für den Menschen keine unantastbare Dimension mehr. Gigantische Computersysteme sind in der Lage, den Verlauf der Zeit zu bremsen oder zu beschleunigen. Doch durch einen fatalen Unfall explodiert eine der Einheiten und zieht einen Menschen in ein atemberaubendes Abenteuer: In einer fantastischen Reise durch neun Epochen muß sich das Opfer des technologischen Wahnsinns zurück in "seine" Gegenwart kämpfen und das defekte Computersystem abschalten.

Die Reise beginnt in der menschlichen Frühzeit. Als Zeitreisender manövriert Ihr eine detaillierte Polygon-Figur durch vorberechnete Pfade. Sämtliche Tiere und Menschen in "Time Commando" beste-



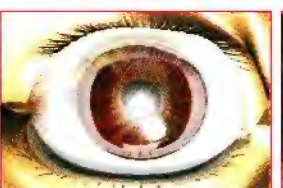
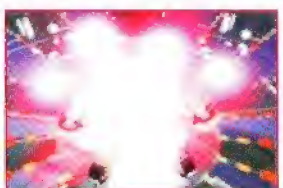
Nach jedem Abschnitt erkaufte Ihr Euch am Zeitportal mit gesammelten Chips Historien-Zeit.

hen aus einer außergewöhnlich detailreichen Mischung aus Textur- und Gouraud-schattierten Polygonen. Wie einen Film spielt die Playstation die Kamerafahrt ab, lauft Ihr in einen Gegner, müßt Ihr erst siegen, um weitermarschieren zu können. Ihr findet Waffen entweder versteckt am Wegesrand, oder Ihr bemächtigt Euch der Gegenstände besiegt Kreaturen. Ihr kämpft Euch in jeder der Epochen durch zwei Abschnitte. Habt Ihr den Endkampf gegen besonders hartnäckige Gegner bestanden, dürft Ihr ein Paßwort

notieren. Nach den Primaten und dem Riesenbären der Steinzeit brecht Ihr in's römische Reich auf, wo Ihr Euch schließlich in der Arena behaupten müßt: Ein wütender Stier und zwei



Ein abgemagerter Obelix-Verschnitt fördert Euch auf den Treppen der Verlies-Komplexe zum Duell auf Leben und Tod. Die Symbolleiste zeigt den Fundus an verfügbaren Waffen - genaues Untersuchen der Räume belohnt Euch mit Extras.



FMV-Intro: In der Computer-Firma explodiert der Hauptrechner. Rechts Euer Ende: Nach Verlust der Lebensenergie trudelt Ihr ins Zeit-Nirwana.



Shoot-Out im wilden Westen: Mit gezückter Flinte pirscht Ihr Euch an den Banditen heran. Mit den L & R-Tasten springt Ihr seitwärts: Dann sofort feuern!

Zweikämpfe mit Schwert und Keule erlebt Ihr zahlreiche Feuergefechte und haltet ständig nach Munition Ausschau. Ihr zieht Colt und Flinte, um Banditen, Farmer und Indianer niederzumetzeln, selbst eine Scheune dürft Ihr (mit Dynamitstangen) sprengen. Der Weg in die Neuzeit führt Euch in grauenvolle Schlachten: Im er-

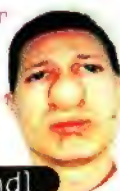
sten Weltkrieg duckt Ihr Euch im Granatenhagel, während im MG-Geknatter der Bunkerstellungen bajonett-bepflanzte Soldaten auf Euch zu stürmen. Im zweiten Abschnitt schießt Ihr Euch mit MP durch die zerstörten Städte des dritten Weltkriegs: Partisanen hetzen durch verlassene U-Bahnschächte und Straßenviertel, Ihr müßt mit Handgranaten den Weg zum Zeitportal säubern. In den letzten Abschnitten erreicht Ihr wieder die Zukunft — wird es Euch gelingen, den defekten Über-

Computer zu deaktivieren? Neben den Gefahren der Bewohner sitzt Euch ein gnadenloses Zeitlimit im Nacken: Ihr müßt konsequent Computer-Chips einsammeln, um dem drohenden Auflösungsprozeß zu entgehen. Aktiviert Ihr einen Zeit-Brunnen, entleert Ihr damit Euren Chip-Speicher und gewinnt für einige Minuten Lebensenergie hinzu. In vielen Verstecken abseits der vorgegebenen Wege frischt Ihr Euch mit Leben, Chips und Extrawaffen auf. Innerhalb der Zeitzonen gibt es keine Rücksetzpunkte, nach Verlust aller Leben startet Ihr wieder am Anfang der aktuellen Epoche. *cb*



Nachdem Ihr die Krater-übersäte Frontlinie verlassen habt, werdet Ihr in der zerbombten Stadt von frischen Truppen-Verstärkungen entdeckt. Aus allen Richtungen attackieren Soldaten.

Der technische Ansatz macht Laune: Euer fehlerlos animierter Zeitheld inspiziert gerenderte Hintergründe, die mit ertäglichem Ruckeln von CD eingespielt werden. Dabei ändert sich die Kameraperspektive ständig: Mal fechtet Ihr mit Legionären im entlegenen Hinterhof, dann stochert Ihr in Großaufnahme mit der Hellebarde nach einem spanischen Kapitän. Leider fordert die aufwendige Gestaltung der eingespielten Rendszenarie und die perfekte Polygon-Technik Ihren Zeit-Zoll: Trotz der Vollbelegung des Pads mit Sprung-, Kampf- und Aktionsmöglichkeiten bewegt sich der Zeitreisende zu lahm. Dynamisches Action-Gefühl kommt nicht auf. Dafür ist die Realisation der Zeitreise ist mit vielen Ideen (feiste Mönche rollen Bierfässer, unheimliche Magier beschwören Rittersrüstungen) und sparsamer, jedoch passender Musik überaus gelungen.



Christian Blendl



Der schwer bewachte Thron des Inka-Herrschers (oben Mitte) setzt einen geheimen Mechanismus in Betrieb.



Im verwüsteten Niemandsland des dritten Weltkriegs lauft Ihr in eine Partisanen-Falle.

Viele der aufwendigen Polygon-Kreaturen, die Euch im Verlauf Eurer Zeitreise begegnen, könnt Ihr im Demo-Modus näher betrachten. Unten seht Ihr einen unheimlichen skelettköpfigen Henker.



Wie beim Theater: Die aufwendigen Gegner geben sich die Ehre.

einen Braunbären und den Stier aus der Arena im alten Rom. Im Gegensatz zu Polygon-Objekten in vielen anderen Spielen sind die "Time Commando"-Wesen äußerst detailliert konstruiert und zum Großteil mit Gouraud-Schattierung versehen. Daher bleiben sie auch in der Großaufnahme makellos. Auch störende Flacker-Fehler bei den Polygon-Übergängen (z.B. "Tekken", "Tohshinden") gibt's hier so gut wie gar nicht.



SPIELSPASS 67%

TIME COMMANDO

HERSTELLER
Electronic Arts

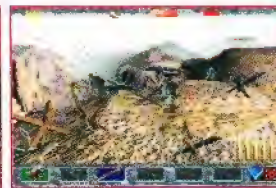
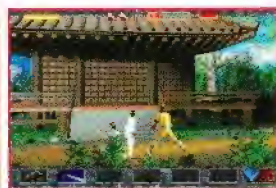
SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK 78% **SOUND** 61%

Innovative Technik für ein etwas trübes 3D-Kampfspiel. Durch viele Zeitzonen und versteckte Gimmicks trotzdem unterhaltsam.

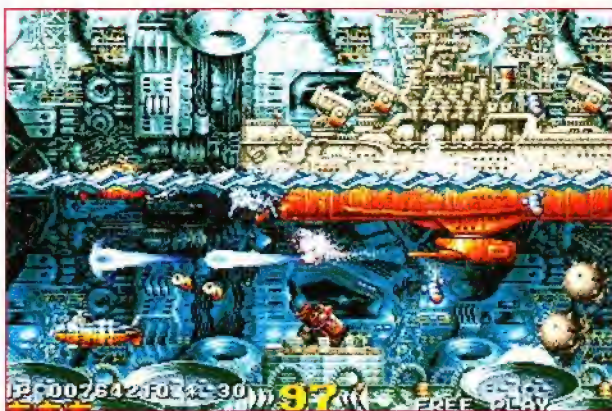
AB 16



Links drei Impressionen aus dem alten Japan (beachtet den Drachen!), rechts drei Bilder aus der Hölle des ersten Weltkriegs in Europa.

Andere Versionen

PC- und Playstation-Version erscheinen zeitgleich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant



Euer Mini-U-Boot bekämpft einen Zerstörer: Ihr geht auf Tauchstation und zielt auf das Unterwassergeschütz.

Auf einen neuen Soundtrack hat man in der Saturn-Umsetzung verzichtet, dafür wurde ein Render-Intro berechnet: Euer U-Boot dümpelt durch ein blau beschienenes Meeresgebirge und torpediert ein feindliches Schiff. Auf dem Weg zum Gefecht beäugen neugierige Delphine Euren pummeligen Blechkanister. Die FMV-Qualität ist solide, dafür hat man auf Fullscreen-Darstellung verzichtet, die sonst schwarze Fläche hat man stilvoll mit einem Video-Rand verdeckt: Der Rahmen dupliziert den Rand Eures Videofensters, eine sanfte Abdunklung sorgt für Kontrast zum Originalbild.



Render-Intro für Saturn-Jäger: Der dunkle Rahmen gaukelt Fullscreen vor.



Ihr manövriert Euer Boot durch eine enge Felsenflucht und verfolgt die Feinde in den Unterwasservulkan.

PS

Versierte Spielhallenbesucher kennen die Arcade-Profis von Irem als Entwickler des Horizontal-Klassikers "R-Type". Der

SA

einst populäre Nippon-Produzent ist mittlerweile pleite, Xing Entertainment und Imagineer setzen Irem's Automaten-Finale für die 32-Bitter um, der Sony-Version spendiert man obendrein einen Playstation-Modus mit Schild-Extra und neuen Audio-Tracks. Als Kapitän des "In the Hunt"-U-Boots ballert Ihr Euch in traditioneller 2D-Manier durch horizontal scrollende Unterwasser-Welten. Statt Laserstrahlen verschießt Euer Blech-Nachen Torpedos, stationäre Unterwasserge-

"In the Hunt" hat mit effektvollen Explosionen, Trümmer-Regen und buntem Gegner-Aufgebot alles, was das Shoot'em-Up-Herz begehrt. Level-Design und stilvolle Optiken sind in beiden Versionen identisch, technisch hat die Playstation-Variante mit flottem Scrolling und tollen Audio-Tracks die Nase vorn. Das 2D-Potential des Saturns wurde leider ignoriert: Wird das Schlachtengetümmel zu dicht, bekommt der U-Boot-Pilot einen bösen Schluckauf. Nehmt Ihr nach der unfreiwilligen Bremsung wieder normale Fahrt auf, trudelt Ihr oft in einen Torpedo-Hagel. Außerdem müssen die Saturn-Spieler auf stimmungsvolle Musik verzichten, statt Audio-Stücken hört Ihr nur veraltetes Automaten-Geklirperei. Wer diese Schwächen verschmerzen kann, erhält einen soliden, aber recht hektischen Arcade-Shooter.



Ihr schippert durch einen feindlichen Kanal, von oben nehmen Euch riesige Panzer unter Beschuß.

In the Hunt



"In the Hunt"-Höhepunkt: Ein riesiger Steinkoloss kraxelt durch die Meeresschlucht und jagt Euch bis zum nächsten Level.

schütze und Feindschiffe unter Kiel-Niveau implodieren nach exzessivem Minenbewurf. Rücken auch über der Wasseroberfläche Gegner an, taucht Ihr auf oder sammelt ein Ballon-Special auf und erledigt die Feinde mit explosiven Fesselballons: Ihr holt Flugzeuggeschwader vom Himmel, zerblast Schlachtschiffe oder jagt die Besatzung eines stählernen Eilands in die Luft. Die nautischen Stationen werden von flinken Militär-Robotern und bizarren Panzer-Vehikeln verteidigt, unter dem Wasserspiegel rücken Euch Kanonenboote und Lenkraketen auf die rostrote Blech-Hülle. Ihr steuert Euer Schiff unter dickem Packeis hindurch, zerblast Gebäude und bringt nach dem Gefecht mit einem riesigen Felsengolem einen instabilen See-graben ins Wanken: Egal wo Euer U-Boot



Der Obermotz im zweiten Abschnitt gleitet über ein Gerüst. Ihr taucht zwischen den Strahlen auf und zielt nach oben.

auf- oder abtaucht – überall regnen Felsbrocken und Stahlträger auf den Meeresgrund. Beim Obermotz-Design haben sich die feindlichen Waffenkonstrukteure mit Stahl-Bestien wie einem vielarmigen Octopus an mythische Vorbilder gehalten. In Deutschland werden die beiden Versionen übrigens von Konami vertrieben – trotz unterschiedlicher japanischer Hersteller. *rb*

SPIELSPASS 71%

HERSTELLER	Xing
SYSTEM	Playstation
ZIRKA - PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	69%

Unterwasser-Geballere nach Irem-Automaten: Solide Horizontal-Aktion mit klingvollen Audio-Stücken.

SPIELSPASS 68%

HERSTELLER	Imagineer
SYSTEM	Saturn
ZIRKA - PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	62%

Arcade-U-Boot in horizontalem Action-Inferno: Längsam als die Playstation-Variante und ohne neuen Audio-Soundtrack.

Robert Bannert



Das Krakenschiff nimmt Euch mit stählernen Tentakeln in die Zange und zerblast Euch anschließend mit Torpedos.



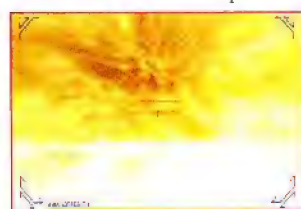
Blau so weit das Auge reicht: In Bergen und endlosen Wasserflächen erschöpft sich die Designer-Phantasie.

The Hive

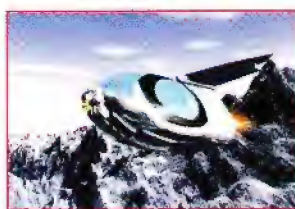
macht sich die zwielichtige "Noir Dyne"-Corporation über die genetischen Errungenschaften her: Ihr düst als wackerer Föderationsagent durch den gerenderten FMV-Kosmos der Ancients, zerblast in "Starblade"-Manier

die Noir-Dyne-Schlachtschiffe und nehmt in der zugefrorenen Ancients-Heimwelt aufdringliche Jäger ins Fadenkreuz. Vor dem Eintritt in die Planetenatmosphäre muß Euer Pilot die Schutzschild-Leistung auspendeln: Nur wer sein Fadenkreuz möglichst lange zwischen zwei roten Markierungen halten kann und aufmerksam die Schildenergie im Auge behält, darf über den Eisplaneten rasen und die Bio-Generatoren zerstören. *rb*

PS Bio-Waffen im FMV-All: Nachdem die machthungrigen Ancients ihre Zivilisation der hemmungslosen Bio-rüstung geopfert haben, stoßen menschliche Forscher auf den bakteriellen Müll. Kaum wird das verseuchte Ancients-Reich zur Sperrzone erklärt,



Auf dem Ancient-Planeten: Links tretet Ihr durch einen Flammeninferno in die Atmosphäre ein, anschließend rauscht Euer Schiff über vereiste Render-Gipfel.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

K a u m Robert Bannert wiegt sich der FMV-gestreifte Tester in Sicherheit, wird der nächste "Rebel Assault"-Clone auf den Markt geworfen. Spielkonzept und Spannungskurve von "The Hive" sind genauso flach wie in Infogrames' "Chaos Control", außerdem vermiest Euch ein träger Cursor das unfaire Pilotenleben. Schildenergie, Treibstoff und Schußfolge hat man auf gut Glück bemessen: Wer nicht von den blitzschnellen Jäger-Geschwadern in Fetzen geschossen wird, zerschellt an einer Felswand. Die phantasielose Render-Landschaft wurde obendrein mit düftiger FMV-Qualität verhunzt, lediglich die Musik überzeugt.



Auf dem FMV-Sektor bislang unerreicht ist die "Star Wars"-Ballerei "Rebel Assault". Mit dem technisch revolutionären Action-Titel trieb Lucas Arts die Verkaufszahlen für das neue Medium drastisch in die Höhe. Leider ver-säumen viele Entwickler, das



Auf dem PC ein Meilenstein, heute Render-Standard: "Rebel Assault".

einst neuartige Spielkonzept der 32-Bit-Hardware anzupassen.

SPIELSPASS 34%

HERSTELLER
Trimark

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
59% 77%

FMV-Ballerei in "Rebel Assault". Tradition: Unfares Spiel-design und langweilige Render-Optik verschreckt sogar Genre-Fans.

Unsere Franchise-Partner:

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Böckler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts Herford
Hänelinger Str. 16
32052 Herford
(ehemals Playground)

Flying Arts
Einkaufszentrum Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen

Demnächst:
Flying Arts
Recklinghausen

Demnächst:
Flying Arts
auch in Ihrer Nähe!!!

Machen auch Sie Ihr Hobby zum Beruf.
Flying Arts Franchising:
Info: 0208 / 8 23 27 - 32

PSX dt. incl.
1 Spiel nach Wahl
469,95 DM

Fighting Vipers
SAT jp
119,95 DM

Formula 1 PSX dt.
99,95 DM

Soviet Strike PSX us
119,95 DM ab Anf. Okt.

Wipe Out 2097

PSX dt. ab Mitte Okt.
99,95 DM

Tekken 2

PSX dt. ab Ende Sept.
99,95 DM

Wave Race

N64 jp ab Mitte Sept.
219,95 DM

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

PlayStation

Resident Evil	dt	89,95 DM
Wipeout 2097 (Okt.)	dt	99,95 DM
Tekken 2	dt	99,95 DM
Lomax in Lemmingland	dt	99,95 DM
Chronicles of the Sword	dt	99,95 DM
Myst	dt	99,95 DM
A-Train 4	dt	99,95 DM
Burning Road	dt	99,95 DM
Pete Sampres Tennis	dt	99,95 DM
Bubble Bobble Col.	dt	79,95 DM
Syndicate Wars (Okt.)	us	119,95 DM
Beyond the Beyond	us	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey	us	119,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Cool Boarders	us	119,95 DM
Soviet Strike (Okt.)	us	119,95 DM
Crash Bandicoot (Okt.)	us	119,95 DM
Street Fighter zero 2	jp	139,95 DM
Toaplan Shooting Battle	jp	139,95 DM
Total No. 1	jp	139,95 DM
Samurai Showdown 3	jp	139,95 DM
Andretti Racing	jp	139,95 DM
Game Buster	dt	89,95 DM
Memory Card 120 Blocks	dt	89,95 DM
Joy-Pads, große Auswahl		ab 29,95 DM
Lenkrad, mit Pedalen		ab 129,95 DM

Nintendo 64

N64 RGB, incl. Mario	jp	749,95 DM
N64 RGB	us	auf Anfrage
Wave Race 64	jp	219,95 DM
Shadows o.t. Empire (Okt.)	jp	219,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Mario 64	us	179,95 DM
Turok (Okt.)	us	179,95 DM

Saturn Software

Discworld	dt	89,95 DM
Destruction Derby	dt	89,95 DM
Alien Trilogy	dt	89,95 DM
Exhumed (Okt.)	dt	89,95 DM
Nights incl. Pad	dt	129,95 DM
Story of Thor	dt	89,95 DM
Dark Savior (Okt.)	us	119,95 DM
Bug Too! (Okt.)	us	119,95 DM
Dead Heat 2	jp	119,95 DM
Fighting Vipers	jp	119,95 DM
Afterburner classic	jp	79,95 DM
Out Run classic	jp	79,95 DM

SNES Software

Street Fighter zero 2	jp	159,95 DM
Lufia 2	us	149,95 DM

Sonderangebote PSX

Winning Eleven	jp	19,95 DM
Metal Jacket	jp	19,95 DM
Zeitgeist	jp	29,95 DM
Megaman X	jp	39,95 DM
Toh Shin Den 2	jp	49,95 DM
Gundam V 2.0	jp	49,95 DM
Namco Museum Vol. 2	jp	59,95 DM

Sonderangebote SAT

Virtua Fighter Remix	jp	9,95 DM
Primal Rage	us	29,95 DM
Darius Gaiden	jp	29,95 DM
Gradius Deluxe Pack	jp	29,95 DM
Katrick Hero	jp	29,95 DM
Megaman X	jp	29,95 DM
Oncathlete	jp	39,95 DM

PC CD-ROM:

alle gängigen Titel
preisgünstig ab
Lager lieferbar!

FLYING ARTS
Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen
Phone: 02 08 / 8 23 27 41 + 8 23 27 42

Casper

Steven

Spielbergs Geisterspektakel "Casper" kam bereits 1995 in deutsche Kinos: Der freundliche Render-spuk Casper macht sich an die hübsche Christina Ricci ("Addams Family") heran, den vertrottelten Para-Seelenklempner Harvey spielt Bill Pullman. Regisseur Brad Silberling orientierte die kinderfreundliche Geistergeschichte an den verstaubten Hanna-Barbara-Cartoons. In der Urserie rauscht Casper durch eine dürrig gepinselte Zeichentrickkulisse und sucht verzweifelt nach einem Freund. Trotz lebenswürdigem Charakter konnte Casper bis zu seinem Leinwanddebüt keine Freundschaft schließen: Sobald das muntere Laken-Kid über den Bildschirm spukte, ergriffen die potentiellen Freundschaftskandidaten kreischend die Flucht.



Casper flickt ein Porträt zusammen und wird mit geisterhaftem Talent belohnt: Das Icon verwandelt Euch in Nebel.

PS Cartoon-Gespenst Casper gibt nicht auf: Fast zwei Jahre nach seinem Kino-Debüt spukt Spielbergs freundlicher Geist auf der Playstation durch eine alte Villa. Wie in der Filmvorlage muß Casper dort für seine drei bössartigen Geister-Onkel schufte. Als sich der abgedrehte Parapsychologe Dr. Harvey und dessen Tochter Kat in dem Gemäuer einquartieren, macht sich der einsame Geist an die fescche Teenagerin heran. Bevor sich Casper in Kats Herz spukt, muß der Geister-Youngster jedoch ein Freundschaftspräsent auftreiben: Ihr lotst Euer Teenie-Gespenst durch ein gezeichnetes Herrenhaus, auf der Suche nach einem geeigneten Geschenk weicht das muntere Geister seinen aufdringlichen Onkeln aus und knackt kinderfreundliche Adventure-Rätsel. Casper durchstöbert morsche Holztruhen, kleistert Bilderpuzzles zusammen und forscht unter den morschen Holzdielen nach versteckten Hebeln und Gegenständen: Nützlicher Hausrat wie Putzeimer oder zerfetzte Familienfotos werden gewissenhaft verstaut. Wie die Objekte sortiert



Klassische Puzzleelemente für unerfahrene Adventure-Gemüter: Casper legt Hebel um (unten im Bild), sammelt Schlüssel und stöbert in morschen Holztruhen.

Casper auch die Icons für seine gespenstischen Talente über den Ausüstungsbildschirm. Wer das große Familienpoträt in der Eingangshalle geflickt hat, wird mit dem ersten Spuk-Icon belohnt und kann als Nebel durch die Belüftungsgitter schlüpfen. Hinter manchem Luftschacht verbirgt sich eine Geheimkammer mit neuen Gegenständen oder einem Öffnungsmechanismus. Die Konstrukteure der Geistervilla haben Schalter und Tresore hinter Bildern sowie Möbelstücken versteckt, sogar in den Blechgliedern von Ritterrüstungen wurden Hebel montiert. Verbirgt sich unter dem Holzparkett ein Druckschalter, verrückt Euer Geist das Mobiliar: Ein Stück in der Veräfelung gleitet zur Seite, und Euer vorwitziges

Sprite schlüpft in den nächsten Korridor. Hat Casper den Garten entdeckt und Kate mit einer Rose überrascht, stürzt er sich nach einer textlastigen Standbild-Sequenz ins nächste Kapitel. Euer verliebter Spuk möchte als Mensch mit Kate zusammenleben und forscht in den Kellergewölben nach einem zauberhaften Gerät: Als berühmter Erfinder hat Caspers Vater zu Lebzeiten eine Wiedererweckungsmaschine für Geister konstruiert. *rb*



Casper setzt sein neues "Morph"-Talent ein: Euer Gespenst mutiert zum Ball und hoppelt durch eine Wandaussparung.

Interplays Spuk hat sich ganz schön Zeit genommen: Der putzige Computergeist ist mittlerweile aus der Mode, ehemalige Fans bereits dem vorpubertären "Casper"-Alter entschlüpft. Wie die Kinovorlage richtet sich die Adventure-Umsetzung mit seichter Rätselkost und niedlicher Bilderbuch-Präsentation an die jüngsten Adventure-Semester: Wer mit seinem Nachwuchs gemütliche Knobel-Abende verleben will oder einen leichten Einstieg ins Genre sucht, ist mit dem simpel gestrickten "Casper" gut beraten. Schummrige Optik und James-Horner-Soundtrack runden die vorlagengerechte Präsentation ab. Fortgeschrittene Spieler sparen sich die Ausgabe: Die Spieltiefe beschränkt sich auf Stöber-Rätsel und den niedlichen Hauptakteur, verzwickte Puzzles oder engagierte Gesprächspartner sucht der Adventure-Enthusiast vergeblich.

Robert Bannert



Casper versucht sich als Weingeist: Ihr rollt das Faß vor den Kamin, im Hintergrund gibt das Bild einen Schalter frei.



Traditionelle Farbcodierung für die Schlüsselsuche: Der große Schlüssel oben ist für giftgrüne Portale reserviert.



Steven Spielbergs Kinospuk: Casper schaut "Casper"-Trickfilme.

66%

SPIELSPASS

CASPER

HERSTELLER
Interplay

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
64% 72%

Teenager-Geist Casper auf Kontaktsuche: Motivierendes Simpel-Abenteuer für Adventure-Einsteiger mit Niedlich-Falble.



Motor Toon GP 2

-Fahren, wie den rabiaten Pinguin-Brothers, der putzigen Prinzess Jean, Captain Rock oder Roboter Bolbox. Nach der Wahl

Prinzessin Jean rauscht mit Volldampf durch Gullivers Hütte. Im Hintergrund flackert ein lauschiges Kaminfeuer.

PS Captain Rock und seine Cartoon-Crew veranstalten ihren zweiten Chaos-Cup:

Wie im ersten "Motor Toon GP", das nie offiziell in Deutschland auf den Markt kam, entscheidet Ihr Euch zwischen fünf ulkigen Comic-Mobilen und -

herkömmlicher Racing-Optionen (Time Attack, Championship und Free Run) brettet Ihr nacheinander über vier Toon-Kurse: Eure Comic-Charaktere machen das "Toon Village" unsicher, rasen über transparente "Crazy Toaster"-Bahnen und schlingern in "Gulliver's House" zwischen Schachbrettern, Obstschalen und Mobiliar hindurch. Wer aufdringliche Konkurrenten ausbooten möchte, brettet über Dollar-Felder und aktiviert über ein Bonusroulette Specials wie Missiles, Sprungstiefel oder Ölkannister. Um Euren Fahrstil aufzumöbeln, tretet Ihr gegen Euer "Ghost Car"-Spiegelbild an. *rb*



Ihr rast aus der Ego-Perspektive durch die Geisterbahn, anschließend thront Render-Jean auf dem Sieger-Podest.

Andere Versionen
Den ausführlicheren Import-Test findet Ihr in MANIAC 8/96.



Entgegen **Robert Bannert** dem lahmten Toon-Debüt knüpft der Nachfolger mit hochkarätiger Optik und pfliffigen Specials an das 16Bit-Vorbild "Mario Kart" an. Technisch wurde mit toller Präsentation und flottem Streckenaufbau tüchtig zugelegt: Statt rechenaufwendige Texturen auf die Strecken zu pflastern, hat man sich auf Shading verlassen. Das Resultat ist ein technisch manko-freier Rennspaß mit hohem Schauwert und tollem Link-Modus. Für eine langfristige Herausforderung sind mir die Strecken jedoch zu simpel.

Wie in der japanischen "Motor Toon GP"-Packung findet Ihr auch in Deutschland zwei CDs in der Hülle: Während Ihr mit der ersten CD im Ein-Spieler-Modus über die Comic-Parcours rauscht, enthält die andere CD ein zweites "Motor Toon" für Duell im Link-Modus. Allerdings könnt Ihr das

Programm nur über die Link-Option starten: Das Bonus-"Motor Toon GP 2" läuft nicht als eigenständiges Spiel.

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
83% 77%

Bunte Comic-Raserei mit witzigem Streckendesign und manko-freier Edel-Optik. Langfristig ein wenig ermüdend.

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gunship dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	79,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Memorycard Plus	89,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	39,90	Shell Shock dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	99,90
Time Commando dt.	89,90	Myst dt.	99,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Toshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90	Tekken 2 dt. (ab 20.9)	109,90
Magic Carpet dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampras Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Raging Skies dt.	99,90
Street Fighter Alpha	89,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Darkstalkers dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90	Pro Pinball dt.	89,90
Broken Sword dt.	99,90	Olympic Soccer dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Beyond T. Beyond us.	119,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Die Hard dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	79,90		
Po'ed dt.	99,90		
A-Train dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay us.	119,90		
T. Highway Battle us.	119,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von **24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben

abgebildeten Magazine Ausgabe 10:

Toshinden 2, Supersonic Racers und Gunship

Ab 10.9 Ausgabe 11 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:

Tekken 2, Pinball, Fade to Black u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

Video Nr.3 ab 2.September auf

dem Video zusehen:

Crash Bandicoot, Tobal No.1,

Die Hard Triologie, Formel 1,

King of Fighters 95, VWX Racers,

Time Commando, u.v.m.

60 MIN *** VHS

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

inkl. **DEMO CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von **24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 jp. 899,-
+ Mario + RGB + Spannungsw.
Nintendo 64 dt. / us. Oktober

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	89,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
Destruction Derby dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragoon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor dt.	vorb.
Exhumed us.	vorb.

0201 / 777235

Davis Cup Tennis

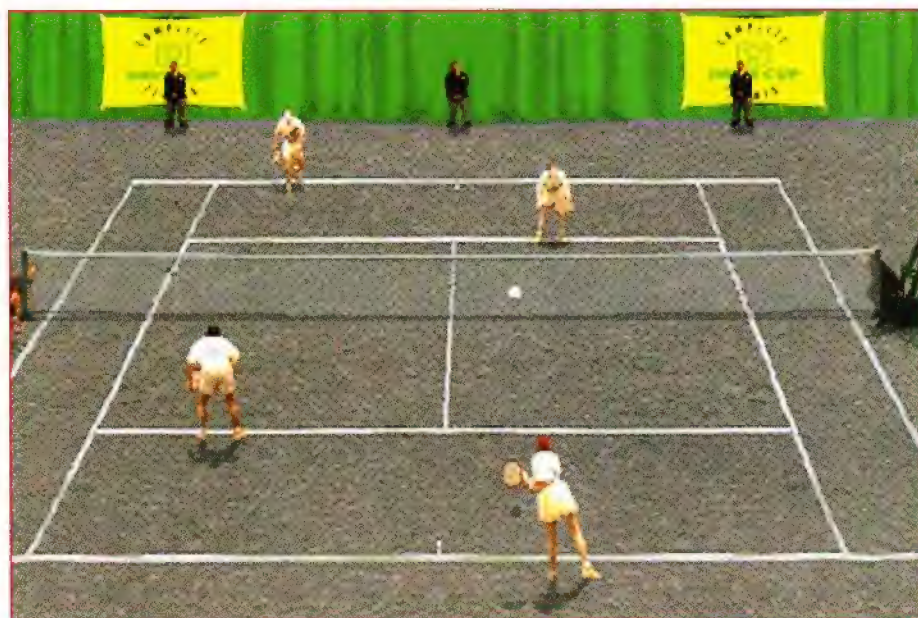
PS Während Codemasters auf den Namen des weltbesten Tennisspielers Pete Sampras setzt, bemüht Telstar die

Tradition des bedeutendsten Mannschaftswettbewerbes im Filzball-Zirkus: „Davis Cup Tennis“ soll Playstation-Sportler motivieren, in den trauten vier Wänden zum Digi-Racket zu greifen. Dies können ein bis vier Personen gleichzeitig tun, fehlende Mitspieler im Einzel oder Doppel werden vom Computer ersetzt.

Wie der Titel schon vermuten läßt, dürft Ihr den berühmten Davis Cup nachspielen. Außerdem tretet Ihr zum Freundschaftsduell an, übt mit der Ballwurfmaschine oder testet Eure Fertigkeiten im Liga-Bewerb. Dort warten 31 Konkurrenten im Einzel- bzw. 15 feindliche Teams im Doppel-Bewerb.

Natürlich könnt Ihr hier wie auch beim Davis Cup die Spielstände auf Memory Card speichern. Als alternative Turnierform bietet „Davis Cup Tennis“ den Modus „Winner stays on“. Wer in einem Match die ersten drei Spiele gewinnt, rückt eine Runde vor und tritt zum nächsten Duell an. In allen Bewerben wählt Ihr Euren Tennis-Crack aus 16 männlichen und 16 weiblichen Spielern, die in acht Kategorien unterschiedlich bewertet sind (u.a. Geschwindigkeit, Aufschlagstärke und Return-Kompetenz). Den Schauplatz sucht Ihr aus ebenfalls

Bereits im Jahr 1900 wurde erstmals der Davis Cup ausgespielt. Damals hieß er zwar noch „International Lawn Tennis Challenge Trophy“, doch schon wenig später wurde das internationale Turnier nach dem Gründer Dwight Filley Davis aus Saint Louis, Missouri benannt. Anfangs konkurrierten nur Großbritannien und die USA um die Trophäe, mittlerweile nehmen 115 Nationen an dem renommierten Wettbewerb teil. In die Endrunde kommen freilich nur die 16 besten Teams, zu denen momentan auch Deutschland zählt. Dank Boris Becker und Michael Stich haben wir mittlerweile dreimal den Cup-Sieg errungen – erstmals 1988, zuletzt 1994.



Wer ein Multi-Tap besitzt, darf im Doppel mit vier menschlichen Tennis-Cracks antreten. Sonst springt der Computer ein.



Wurdet Ihr vom Gegner ausplaziert, hilft nur noch ein kompromißloser Hechtsprung Richtung Ball.

16 Veranstaltungsorten in der ganzen Welt heraus – danach richtet sich auch der Bodenbelag. Während eines Matches



Insgesamt stehen 32 Spieler zur Wahl. Darunter sind jeweils 16 männliche und weibliche Tenniscracks.



Je nach Veranstaltungsort spielt Ihr im Freien oder in der Halle, auf Gras, Asche oder Hartplatz.

Bei „Davis Cup Tennis“ muß man nicht lange die Anleitung studieren, um flotte Ballwechsel zu fabrizieren. Die Steuerung ist logisch und völlig unkompliziert – birgt aber keine besonderen Feinheiten, die sich nur dem Intensiv-Spieler erschließen würden. Der gute erste Eindruck wird von der Grafik unterstützt: Die Tennis-Cracks sind prächtig digitalisiert und bilden einen angenehmen Gegensatz zum ewigen Renderwahnsinn. Auch der Platz ist nur aus einer sinnvollen Perspektive zu sehen (Danke!) und scrollt (perspektivisch einwandfrei) Euren Steuerkommandos hinterher. Dafür beschränkt sich der Sound auf die üblichen 08/15-Melodien und ein bißchen Sprache. „Davis Cup Tennis“ ist ein nettes, einsteigerfreundliches Fun-Tennis mit genügend Features für die ganze Familie, jedoch ohne kreative Design-Brillanz oder wegweisende 32-Bit-Vorzüge.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Im Hauptmenü sind links die verschiedenen Spielmodi aufgeführt. Leider ist die Schrift nicht sonderlich gut lesbar.

lest Ihr an einer Statistik die Vor- und Nachteile Eurer Spielweise ab, auch der Gegner wird entsprechend ausgewertet. Die Steuerung ist einfach: Jeweils ein Knopf aktiviert den „normalen“ Schlag, den besonders harten (aber auch schwierigen) Schlag, den Lob sowie den Schmetterball. Wohin der Ball geht, hängt einerseits von der Position Eures Spielers im Verhältnis zum Ball sowie dem Einsatz der beiden hinteren Taster ab. Mit diesen Knöpfen bestimmt Ihr den Sidespin und beeinflusst zusätzlich die Flugrichtung des Filzballs. *mg*

70%

SPIELSPASS

DAVIS CUP
by NEC

HERSTELLER

Telstar

SYSTEM

Playstation

ZIRKA - PREIS

100 Mark

GRAFIK

69%

SOUND

48%

Unkomplizierte Tennis-Simulation mit hohem Instant-Fun, ansehnlicher Optik und verständlicher Steuerung.

Martin Gaksch

Nights

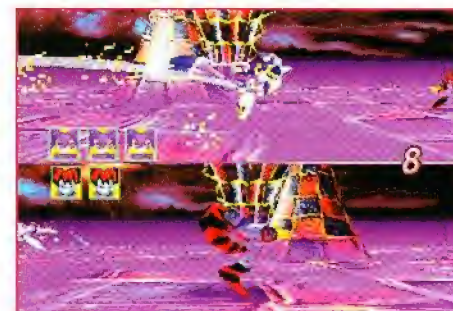
SA Laut Segas Sonic-Team tummeln wir uns im Schlaf in der bunten Traumdimension, direkt nebenan lauert der Alptraumherrscher "Wiseman". Anstatt mit gruseligen Visionen die menschliche Courage zu stärken, startet der ehrgeizige Alpdruck eine Invasion auf die friedliche Traumwelt und schickt seinen Dämon Nights an die Schlummerfront. Doch Nights rebelliert und muß von Wiseman in den Traumtempel gesperrt werden. Die einzige Hoffnung für den bunten Harlekin sind die Teenager Claris und Elliot. Ihr entscheidet Euch mit der Wahl Eures Wunsch-Charakters für einen von zwei Traumkursen, schlendert zum Tempel und startet mit dem befreiten Nights zu einem rasanten 3D-Flug. Auf der Suche nach 20 blauen Perlen düst Euer Polygonharlekin durch zerklüftete Schluchten und schummrige Wälder, Sonderparcours und Wasserfontänen sorgen für flotte Kameraschwenks: Mal betrachtet Ihr Euren Helden von der Seite, mal zischt Nights aus der Ego-Perspektive über eine Eisrutsche. Nach der Verwandlung in einen Wassermann folgt Ihr Eurem Dämonen durch eine überflutete Grotte. Wer alle 20 Perlen eingesackt und gegen einen "Ideya" getauscht hat, sammelt



Links lugt Ihr Nixen-Nights über die Schulter, rechts seht Ihr Euren Helden von oben über einen Pool sausen.



Nights kämpft gegen den ersten Endgegner: Ihr schleudert die fette Hasendame am Gürtel durch die nächste Pfeilerreihe.



Wer den Obermotz Realas schlägt, wird mit einer Zusatz-Option belohnt: Heiße Zweispielerduelle in Realas Arena!



Ihr habt's nicht rechtzeitig zum Traumtempel zurückgeschafft: Nights verschwindet, und Ihr marschiert zu Fuß los.

Bonuspunkte: Nights stöbert nach goldenen Perlen, saust durch Ringkurse und versucht sich mit einem Sternenschweif als Kunstflieger. Läuft vor der Rückkehr zum Traumtempel das Zeit-Limit ab, wird Nights wieder eingesperrt: Euer Teenager muß ohne Harlekin zum Tempel flitzen und vor einem aufdringli-

chen Riesenwecker flüchten. Mit den Links- und Rechts-Tastern rotiert Ihr die Kamera bis zu 360 Grad und lotst Euren Helden aus beliebiger Ansicht durchs Polygon-Gebirge. Habt Ihr

den Tempel erreicht, reitet Nights auf einer Sternschnuppe zum Endgegner. Wie in den Abschnitten davor verzichtet Euer Dämon auf eine Energieanzeige: Für die dicken Fieslinge tüftelt Nights eine besondere Flugtaktik aus, Mini-Alpträume schleudert Ihr mit einer geschickten Schleife aus dem Traumgefüge. Segas "A-Life"-System kalkuliert Bonuspunkte und Monsterquote, anschließend werden 3D-Landschaft und Echtzeitmusik Eurem letzten Flug angepaßt. *rb*

Neben der "Nights"-CD findet Ihr in der Packung Segas neuen Analog-Controller: Ihr benutzt das rundliche Pad wahlweise als konventionelles 6-Button-Pad oder wählt für Analog-Entwicklungen wie "Nights" oder "Sega Rally" den Zusatzcontroller weiter oben; die Links- und Rechts-Taster erreicht Ihr bequem mit den Zeigefingern.



Nach dem Debüt des Saturn-Maskottchens muß sich "Sonic Extreme" mächtig ins Zeug legen, um seinem rasanten Ruf gerecht zu werden: Kein anderes Saturn-Spiel wartet mit ähnlich aufwendiger Optik oder einem derart neuartigen Spielkonzept auf. Bunte Grafik und Hochgeschwindigkeitsrausch laden ständig zum Neuspielen ein, die kursgeteilte Benotung Eures Flugstils sorgt für hohes Sucht-Potential. Egal, wie oft Ihr Wiseman schlägt – ein spezielles "A-Life"-File wacht über jede Veränderung in der Traumwelt und berechnet haarfein die Auswirkungen auf das traumhafte Öko-System. Der Echtzeit-Soundtrack ist schlichtweg genial: Während Euch die meisten Entwickler mit wiederholungsanfälligen, linearen CD-Tracks berieseln, knüpft Sega an die besten interaktiven Modul-Melodien an.

Robert Bannert



Im Canyon düst Ihr durch ein verwinkeltes Gerüst: Nights fliegt um die Achse des Polygonbauwerks und weicht Hindernissen mit schnellen Schwenks geschickt aus.

SPIELSPASS 87%

Nights

HERSTELLER: Sega

SYSTEM: Sega Saturn

ZIRKA-PREIS: 130 Mark

GRAFIK: 86% SOUND: 80%

Ausflug in Segas Traumdimension: Harlekin Nights rauscht durch eine überaus schicke Polygonwelt.



Plötzlich hereinbrechende Dunkelheit verschlechtert die Sicht: Ohne Kurskenntnis braucht Ihr übermenschliche Reaktionen.

Keinen Bock auf Fantasy-Flitzer mit angehafter Maschinenkanone? Kein Verständnis für schwebende Science-fiction-Vehikel? Dann seid Ihr im MAN!AC-Rennspielführer richtig: In unserem „Formel 32“-Report beschränken wir uns auf das „realistische“ Rennspiel-Genre und informieren Euch über Driftverhalten, Geschwindigkeitsgefühl und Authentizität der 32-Bit-Liga. Wollt Ihr Euch final entscheiden, blättert zur abschließenden Übersichtstabelle mit allen wichtigen Details. Los geht's, bitte anschnallen!

Als Namco bereits zum Playstation-Start die Automaten-Umsetzung „**RIDGE RACER**“ in den Handel brachte, waren Rennspiel- und Automatenfans weltweit am Frohlocken: Eine Hi-Tech-Arcade-Maschine der neuesten Bauart als überragende Umsetzung – schon



Ridge Racer: Der höllisch schnelle schwarze Flitzer wird im Duell besiegt, um später auch von Euch gefahren zu werden.

damals empfahl sich die Playstation für alle Geschwindigkeits-Fanatiker. Entwickler Namco setzte sein Prunkstück bis auf wenige Details getreu um: Wie am Automaten brettert Ihr in bunten Flitzern über sonnendurchflutete Strandpassagen und an monumentalen Felsmassiven vorbei. Berühmt wurde der Edeltitel wegen seinem extravaganten Driftverhalten: Unrealistisch zwar, doch äußerst dramatisch segeln Spieler mit filigraner Brems- und Gastechnik durch die Kurven und verlie-



Dramatische Zweikämpfe im Stock-Car: Trotz Grafik-Malus geht's bei „Daytona USA“ Arcade-authentisch zur Sache.

ren dabei kaum an Geschwindigkeit. Nur beim Übersteuern blockieren die Reifen quietschend und Ihr knallt in die Absperrung. Im Zusammenspiel mit dem manischen Techno-Gebolze ist „Ridge Racer“ ein unvergleichliches Erlebnis für Action-Freunde. Im Gegensatz zum Arcade-Original sorgte sich Namco um die Langzeitmotivation und offerierte den spiegelverkehrten Mirror-Modus und insgesamt zwölf Karossen. Der Titel dient auch heute als Lehrstück für ein konsequentes Adrenalin-Inferno.

So stand Konkurrent Sega mit seiner Daytona-Umsetzung ein halbes Jahr später unter Druck – würde die Saturn-Fassung des Arcade-Hits der Erwartung standhalten? Der „**DAYTONA USA**“-Automat war nämlich ein Münzmagnet für Aufsteller rund um den Globus. Selbst kleinere Spielhallen, die das teure zweisitzige Kabinett probenhalber erstanden, wurden mit höchsten Erlösen belohnt. Rein grafisch war „Daytona“ auf dem Saturn dann eine kleine Enttäuschung: Die Umsetzung läuft mit weniger als 25 Bildern pro Sekunde (fps), hat den bis heute peinlichsten Grafikaufbau der 32-Bit-Generation (ganze



Das übersichtliche „Ridge Racer“-Menü: Vor dem Techno-Inferno legt Ihr Kurs und Wagentyp fest.

Auf dem Weg zum beliebtesten Spiele-Genre:

Dank Polygon-Performance und Turbo-Prozessoren der Next Generation gehen monatlich neue Rennspiele an den Start. MAN!AC informiert Euch über Features und Spielgehalt der 32-Bit-Racer.

Formel

Der MAN!AC



Auf der Innenbahn wehrt Ihr Überholversuche locker ab: Der CPU-Drängler links hat keine Chance.



"Daytona"-Impressionen: Ihr rauscht unter majestätischen Brücken hindurch, besucht die Polygon-Box und rast dem Sonic-Monument entgegen.



Blockade bei "Ridge Racer Revolution": Ihr müßt zähneknirschend auf eine bessere Überholmöglichkeit warten.



"Ridge Racer Revolution"-Gelegenheit: Mit einem Schlenker nach rechts seid Ihr am gelben Ferrari-Verschnitt vorbei.



Im grafisch aufgepeppten Tunnel dröhnen die Motoren, während Euch hektische Techno-Beats anfeuern.

Strecken- und Tribünenanteile poppen abrupt in's Bild) und besitzt nicht einmal einen Zwei-Spieler-Modus – eines der besten Features des Automaten. Spielerisch gelang es Sega jedoch, die wesentlichen Elemente zu erhalten: 40 Stock-Cars rasen, schieben und überschlagen sich entlang der drei perfekt ausgestüfteten Strecken. Die Möglichkeit, trotz verbeulter Blechhaube und eierndem Reifen noch bis zur rettenden Box zu schlingern, sowie die spektakulären (vorberechneten) 3D-Crashes hielten die Saturn-Besitzer bei Laune. Auch das Fahrgefühl blieb ähnlich überzeugend wie beim Spielhallen-Original.

Im Herbst 1995 schob sich **„DESTRUCTION DERBY“** in den Mittelpunkt des Renninteresses. Psygnosis konzentrierte sich auf die akkurate Simulation amerikanischer Schrottrennen. Neben überzeugenden, partikelsprühenden Crashes wurde aber auch der reine Rennaspekt in Gestalt des "Stock-Car-Modus" nicht vergessen. Ersteres gelang, zweiteres nicht: Der technisch makellose Brachialrenner bringt das Zerstörungselement hervorragend auf die Mattscheibe, läßt dem Spieler aber keinen Raum für fahrerische Glanzleistungen. Somit bleibt ein episches Zerstörungs-Werk: Ein verrücktes Dutzend keilt sich auf fünf Rundkursen



Dreher: Ihr schiebt einen Konkurrenten vor Euch her und versucht, noch einen Schubs anzubringen.



glänzt mit realistischem Fahrverhalten, sinnvoller Beifahrer-Sprachausgabe, drei bis in's kleinste Detail perfektionierten Strecken und überragender Grafik, war jedoch als Automat nicht so erfolgreich wie der simplere Vorgänger. Der Saturn



Rauch und Trümmer: In spektakulären Bremsmanövern schützt Ihr die empfindliche Motorhaube (links) und Eure Flanke (rechts). Effiziente Verschrotter rammen die Gegner, während sie in die Kurve einbiegen.

32

Rennspielführer



Der Automat zuhause: Überlegene Technik und viele Optionen sorgen für das beste Rennspiel.



Vom Sande verweht: Berücksichtigt stets den Straßenbelag, um nicht zu weit abzudriften.

erschien Rennspiel-Fans mit einem Mal in einem völlig anderen Licht: Mit 25 fps, überraschend detaillierter Grafik ohne peinliche „Pop-Ups“ und einer vertrackten Bonus-Strecke hatte Sega diesmal die Hausaufgaben gemacht. Die Langzeitmotivation lag den Sega-Designern besonders am Herzen: Mit witziger Tuning-Option, Championship-Modus, Bonuskurs und verstecktem „Stratos“-Flitzer konnte Sega mit dem gelungenen **„SEGA RALLY“** das bis dahin beste Heimspiel anbieten. Gefühlvoll-herausfordernde Drift- und Steuer-



„Sega Rally“: Der Beifahrer kündigt Kurven mit akustischer und optischer Warnung an.

manöver machen den Titel zum Hardware-Seller, selbst Playstation-Fans zollen der Umsetzung Beifall. Namco hingegen mußte kleinere Brötchen backen: Aufgrund der technischen Brillanz von „Ridge Racer“ kann „RRR“ grafisch im Vergleich zum berühmten Vorgänger nicht signifikant zulegen. Wieder gab's nur eine Strecke in drei Ausbaustufen: Mit anspruchsvollerem Kursdesign und schnelleren Gegnern war lediglich ein Update, aber kein wirklich neuer Titel erschie-



„Virtua Racing“ erhielt nur ein quantitatives Lifting, die Grafik muß ohne Texturen auskommen: Links der Boxenstop, in der Mitte fährt Ihr am Vergnügungspark vorbei.



Fader Formel-Titel: Mit etwas mehr Mühe hätte Sega einen ansprechenden Raser-Zirkus im Angebot gehabt.

nen. Mit NegCon fahren Freaks noch ein paar Streckenrekorde mehr ein als beim Vorgänger: Die filigranere Drift-Technik verlangt absolute Präzision mit dem Standard-Pad, die analoge Peripherie ist hier besonders zu empfehlen. Weiter gings in der Königsklasse: Der Sega-Formel 1-Titel **„F1 CHALLENGE“** (eine Umsetzung des japanischen „F1 Live Information“), entpuppte sich als Schmalspur-Projekt. Zwar bemühte sich Sega um eine Lizenz der FOCA (Formula One Constructor's Association), ansonsten war von Ehrgeiz nichts zu spüren. Von den sechs Strecken sind nur drei, nämlich Hockenheim, Monaco und Suzuka, echten Formel-1-Schauplätzen nachgebildet. Auch die kümmerliche Fahrerauswahl (lediglich Schumacher, Alesi, Hill, Hakkinen und Katayama lassen sich in der Sega-WM blicken) enttäuscht Formel-Fans. Mit der Heimversion von **„VIRTUA RACING“** wurden Saturn-Besitzer dann erneut enttäuscht: Weder hatte der Polygon-

VETERANEN.



Rennspiel 1978: „Night Driver“ auf dem Atari VCS.

Die Spielhalle war der Geburtsort des modernen Rennspiels. MAN!AC dreht für Euch die Zeit zurück und stellt Euch einige der innovativsten Klassiker vor.

Ausschließlich erfolgreiche Arcade-Konzepte brachten Bewegung in den virtuellen Rennzirkus: Ohne die PS-Veteranen von Atari, Sega und Namco würdet Ihr heute auf Eurer Konsole nur selten Gas geben. Wer 1996 in die 32-Bit-Karosse steigt, rechnet selbstverständlich mit 3D-Darstellung und Polygon-Overkill. Doch vor 20 Jahren war die gängige Darstellung zweidimensional von oben: In Klassikern wie

„Street Racer“ steuerte der Spielhallen-Fan ein klotziges Auto durch den Gegenverkehr. Als Atari **„NIGHT DRIVER“** (1976) vorstellte, stand die Spiel-Welt kopf: Der 3D-Pionier konstruiert eine simple Ego-Perspektive mit hellen Leitplanken, die die einzige Orientierung in der rabenschwarzen Nacht bilden. Mit Lenkrad und Pedalen steuerten fortschrittliche Fahrer dicht am hupenden



„Pole Position“: Mit Qualifikations-Innovation.

Gegenverkehr vorbei und genossen das damals einzigartige Geschwindigkeitsgefühl. Die Atari-VCS-Variante ist nur mit den analogen Drehreglern steuerbar und ein Beispiel für die her-

vorragende Qualität einiger Atari-Heimversionen. Mit der Atari/Namco-Coproduktion **„POLE POSITION“** (1982) nahmen wir erstmals bei Tage an einem 3D-Grand Prix teil. Vor dem Start kämpft Ihr im „Qualify“ um die Startposition: Veteranen erinnern sich noch an das nuschlige, damals beeindruckende „Prepare to Qualify“-Sprach-Sample und die spektakulären Crashes, bei denen Euch



Veteran flüssigere oder detailliertere Grafik (auch hier gibt's keine Texturen), noch erreichte man das hervorragende Handling der 32X-Version. Nur die auf-gebohrte Streckenwahl (zwölf Kurse) und fünf verschiedene Fahrzeugtypen wie Karts und Stock-Cars lassen auf ge-wissen programmiererischen Ehrgeiz schließen: Gerade dieser Titel zeigt, wie schnell ehemalige Rennspiel-Superhits von der technischen und spielerischen Entwicklung überholt werden.

Die Electronic Arts-Veröffentlichung **„THE NEED FOR SPEED“** wendet sich an Realismus-Fanatiker. In acht Luxus-Flitzern wie dem höllischen Lamborghini Diabolo oder dem Kraftmeier Dodge Viper mußten sich Videospieler an einen ge-wagten Realitätsgrad gewöhnen. Vorbei die Zeiten spektakulärer Drifts: Mit Fingerspitzengefühl manövriert Ihr Euch durch scheinbar harmlose Biegungen, mit manueller Schaltung erforscht Ihr



In geraden Abschnitten erreicht Ihr Spitzengeschwindigkeiten von etwa 300 km/h.



Mörderische Positionskämpfe, rockiger Sound: Spielt Ihr „Burning Road“ im Heimkino, geht die Post ab.

vorsichtig die Ideallinie und die maxima-le Geschwindigkeit. Action-Spielern wird das mühselige Arbeiten mit Gas und Getriebe bald zu anstrengend, doch der Fahreindruck und die aufwendige Gestal-tung (informative Auto-Schaufenster mit Kommentar auf Deutsch, Bonusauto und -strecken, Rally-Modus, Gewicht- und Ma-schinengewehr-Cheats) sorgen für End-los-Motivation bei Führerschein-Profis. Nur lange Ladezeiten und die leicht stot-ternde Grafik der Playstation-Version bremsen den PS-Rausch.

„BURNING ROAD“ wendet sich der Adrenalin-Seite des Rennspiels zu: Die spektakuläre, „Daytona“-inspirierte Gewalt-fahrt durch drei aufwendige Kurse treibt selbst abgebrühten Action-Spezialisten



Vorbildlich: „Need for Speed“ ist Link-kompatibel und bietet auch eine Split-Screen-Option.



Ähnlichkeiten mit „Daytona USA“ sind kei-nesfalls zufällig: „Burning Road“.



Plötzlicher Wetterumschwung: Innerhalb weniger Sekunden bricht ein Schneetreiben los, Ihr kämpft gegen Drift und skrupellose Gegner.

Schweißperlen auf die Stirn. Mit halsbre-cherischen Sprüngen, aufpeitschender Musik und spektakulären Drifts bemerkt Ihr den Grafikaufbau kaum. Nur selten berühren die Räder im Gebirgs-Abschnitt den Boden länger als ein paar Meter. Auf jeder Strecke müßt Ihr mit vielen verschie-denen Untergründen fertigwerden: Die Drifttechnik bei Schlamm unterscheidet sich deutlich von der Schneepassage ein paar Meter weiter, prasselnder Regen ver-eitelt eine Kurventechnik, die im Tunnel vorher noch funktionierte. Leider hält sich der Action-Kracher bei der Langzeitmoti-vation dezent zurück: Ihr müßt auf Tu-ning und Geheimkurse verzichten. An vier bulligen Kutschen, darunter ein

-GALERIE:-

Einzelteile der Karosserie um die Ohren flogen. Mit „Pole Position 2“ erweiter-te Namco 1983 das Streckenspektrum auf vier Kurse.



„Out Run“: Die Mega-Drive-Version enttäuschte.

Auch der „Ridge Racer“-Vorläufer **„OUT RUN“** (1986) ist ein Meilenstein des Automaten-Rennspiels: Der auch als aufwendige Hydraulik-Kabinett-Version ausgelieferte Klassiker setzt Euch ins Ferrari-Cabrio und bietet einen um-fangreichen Streckenbaum, auf dem Ihr Eure Route selbstständig wählt. Mit un-terschiedlicher Strecken-Grafik und ewig nörgelnder Beifahrer-Blondine war der Spaß-Raser ein überragen-



MD-„Monaco“: Leider nur vor der Stadt.

der Erfolg für Sega. 1994 erinnerte man an den Klas-siker und veröffentlichte mit „Out Runners“ einen Nachfolger: Im Kabinett lie-fern sich zwei Spieler heiße Duelle.

Für den Formel 1-inspirier-ten **„SUPER MONACO GRAND PRIX“** (1989) war Sega ein konventionel-les Monitor-Bild zu ein-schränkend: Mittels einer gigantischen Vergröße-rungs-Linse erschien das Bild etwa einen Quadratme-ter groß und ermöglichte dem Spieler zusammen mit dem gewaltigen Stereo-Motorgedröhne die Illusion, durch die ungewöhnlichste Rennstrecke der Welt zu rasen. Da die Rechenlei-

stung damals noch keine Polygon-Bauwerke ermög-lichte, bestehen die Häu-ser, Paläste und Casinos aus einer Unmenge heran-zoomender Bitmap-Objekte. Die Heimversionen (u.a. für Master System und Mega Drive) können die Faszinati-on nicht vermitteln: Wie bei den „Pole Position“-Hinter-gründen fahrt Ihr nur vor der Szenerie, Ihr habt keine Möglichkeit, Euch den Bau-ten zu nähern.



Nadelöhre gibt's in Monaco zuhauf: Selbst überlegenen Fahrern bieten sich nur wenige Möglichkeiten, an schwächeren Piloten vorbeizurasen.

KABINETTSTÜCKE – ARCADE-RENNSPIELE HEUTE



"Cruisin' USA": Spaß auch im Omnibus.



"Daytona USA": Mit großem Monitor ein Erlebnis.



Namcos "Dirt Dash": Bald für die Playstation?



Sega's "Indy 500": Rasende Action im 16:9 Format.

Grafik-Puristen, die sich mit Textur-Verzerrung und „Pop-Up“-Grafik nicht abfinden wollen, pilgern in die Spielhalle. Mit Riesenscreens und Raumklang-Sound, Hydraulik-Rütteln und Force-Feedback (das Lenkrad entwickelt ein Eigenleben, wenn Ihr vom Asphalt ins Grüne rutscht) präsentieren die Top-Entwickler Sega und Namco Ihre hochgezuchteten Grafik-Giganten in angemessenem Ambiente. Mit pompöser Zwei-, Vier- oder Acht-Spieler-Vernetzung entbrennt in der Spielhalle ein gnadenloser Kampf um den Sieg: Werft mit uns einen Blick auf eine Auswahl der schönsten und spektakulärsten Automaten-Renner.



Konami-Klassiker: Im hydraulischen Kabinett-Wägelchen dreht Ihr bei "Wec Le Mans" Eure Runden.



Nach verpatzter Qualifikation sucht Ihr den Weg durch das Startfeld: Vorsicht vor unbedachten Manövern.



Nur durch ständiges konzentriertes Fahren bleibt Ihr der Spitzengruppe auf den Fersen.

Pick-Up mit überdimensionierten Reifen und ein „Daytona“-Tourenwagen, müßt Ihr Eueren Teufelsfahrer-Instinkt beweisen. Einem Action-Erlebnis wie diesem kann sich kein Action-Freund entziehen: Sony-Besitzer steigen ein und erleben das wildeste Adrenalin-Rennen, das bis jetzt auf 32-Bit-Konsolen inszeniert wurde.

Zurück in die Formel 1: Mit dem langerwarteten Playstation-Titel „**FORMEL 1**“ zeigt Psygnosis, wie eine optimal genutzte Lizenz auf der Playstation aussieht. Mit allen Strecken, allen Rennställen und allen Fahrern ging man angemessen an das Projekt heran. Doch erst die vielseitigen Optionen mit verschiedenen Rennstrecken, Spielmodi und Einstellmöglichkeiten holen das faszinierende Ambiente nach Hause: Sowohl

Automatik-Anfänger als auch Schalt-Genies finden hier das Spiel der Spiele, die schiere Fülle an Details begeistert auch hartgesottene Schumacher-Ignoranten. Auch ein vereinfachter „Arcade“-Modus wurde nicht vergessen, doch vor allem die simulierte WM hält Euch monatelang bei Laune – von allen Rennspielen bietet „Formel 1“ die bisher beste Langzeitmotivation. Mit störrischen Kontrahenten muß der „Formel 1“-Pilot genauso fertigwerden wie mit unvorhergesehenen Karosseriedefekten und Sprit-Knappheit. Grafisch reißt die Simulation durch das leidige „Pop-Up“-Problem und gelegentliche Bugs keine Bäume aus, doch wird dieses Manko durch Strecken-authentizität und aufwendige Wagen-Details wettgemacht: Das ambitionierte „**ANDRETTI RACING '97**“ beeindruckt Rennspieler kaum weniger als das Psygnosis-Produkt. Erstmals versucht Ihr Euch in einem Rennspiel am Aufbau einer virtuellen Karriere als Pilot. Wer sich an Interviews mit Renn-Opa Mario Andretti (Formel-1-Weltmeister 1978) sattgesehen und sich alle Rasertips von Jeff und Michael Andretti gemerkt hat, fährt auf insgesamt 16 Strecken mörderische Duelle gegen Dutzende von CPU-Kontrahenten. Komplette mit Split-Screen-Modus (ein Feature, auf das „Formel 1“-Fans verzichten mußten) und Link-Unterstützung demolieren sich bis zu vier Sony-Raser gleichzeitig die Kotflü-



Split-Screen-Action: Bei "Andretti" entscheidet Ihr zwischen Link- oder Split-Zweispielernodus.



Die "NASCAR"-Flitzer schlingern und driften deutlich stärker als ihre "Indy"-Pendants (unten).



Drei "Indy"-Impressionen: Die "Andretti"-Steuerung ist etwas leichter zu lernen als das anspruchsvolle "Formel 1"-Handling.

ZAPP
G • A • M • E • S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

PLAYSTATION

SATURN

FORMULA ONE	119,-	STORY OF THOR 2	DT 99,-
TIME COMMANDO	109,-	ATHLETE KINGS	DT 99,-
BURNING ROAD	109,-	NIGHTS INKL. PAD	DT 159,-
SYNDICATE WARS	I.V.	DESTRUCTION DERBY	DT 109,-
TEKKEN 2	US 129,-	DISCWORLD	DT 109,-
BEYOND THE BEYOND	US 129,-	ALIEN TRILOGY	DT 109,-
ANDRETTI RACING	US I.V.	DARK SAVIOUR	JP I.V.
PROJECT OVERKILL	US I.V.	FIGHTING VIPERS	JP 139,-
DIE HARD TRILOGY	US I.V.	SF ALPHA 2	JP 139,-
TOBAL NO 1	JP 149,-	VIRTUA ON	JP I.V.
SF ALPHA 2	JP 149,-	DRAGON FORCE	US I.V.
SONDERANGEBOTE	AB 49,-	MAGIC KNIGHT RAY	US I.V.
		SONDERANGEBOTE	AB 49,-

1. Oktoberwoche:
NINTENDO 64 US VERSION

VORRAUSSICHTLICH ZUM START:
MARIO 64
PILOTWINGS 64
TUROK: DINOSAUR HUNTER

ZAPP GOES INTERNET:
[HTTP://www.zappgames.com](http://www.zappgames.com)

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	NINTENDO 64:	PC CD-ROM:
Resident Evil DT/uncut 89,90	Ultimate 3 99,90	Grundgerät JP & US 49,90	Quake DV 69,90
Formel 1 DT 109,90	Exhumed US&DT ab 119,90	N64 Memory Card 49,90	Virtua Fighter DV 69,90
Tekken 2 DT 109,90	Nights JP&DT ab 119,90	Extra Controller 89,90	Z 74,90
Burning Road US 119,90	Albert Odyssey JP 129,90	Pilotwings 64 169,90	Command&Conquer 2 79,95
Beyond the Beyond 129,90	Dark Savior (Landst. 2) 129,90	Waverace (Sept.) 229,90	Komplettlösungen/Mavelisten
Crash Bandicoot (okt.) 129,90	Fighting Vipers JP 129,90	Shadow of Empire 229,90	Resident Evil, Tekken 2
Fatal Fury 3 JP 149,90	Longraiser 3 JP 129,90	Turok US (Okt.) 149,90	Final Fantasy 3, KOF '95
Popolocrois JP 149,90	Lunar Silver Star 129,90		VF 2, Vampire Hunter vsm.1
Overblood JP 149,90	Magic K Ryeath US 129,90	Front Mission 1 129,90	Wir haben auch Software für:
Psychic Force JP 149,90	Master of Monster JP 129,90	Chrono Trigger US 139,90	PC-CD ROM
Samurai Shodown 3 149,90	Streetfighter Zero 2 129,90	Mario PRG ab 139,90	Laserdisc USA/G8/DT/JP/HK
Star Gladiator JP 149,90	Thunderforce JP 129,90	Lufia 2 US 149,90	Kostenlose Laser-Liste anfordern
Streetfighter Zero 2 149,90	Tiger Heli Collection 129,90		
Tobal No. 1 (Square) 149,90	Tashinden URA 129,90	Gamefront DT 4,90	Intümer, Preisänderungen und
Vandal Hearts RPG 149,90	FF Real Bout+Modul 159,90	Gamefan US 15,00	Druckfehler vorbehalten. Wir
			haften nicht für Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933

2ND2NONE Fon: 07171-81515
Fax: 07171-81554

2nd2none - Inh. Greter/Stubenvoll-Heubacherstr.44 - 73529 Schwäb. Gmünd

Saturn

Alien Trilogy (us)	115.-	Beyond the Beyond (us)	115.-
Fighting Vipers (jp)	129.-	Crash Bandicoot (us)	115.-
Bubble Bobble(us)	115.-	Die Hard Trilogy (us)	115.-
Rayman 2 (us)	115.-	Formula One	109.-
Die Hard Tri. (us)	115.-	Boot Chip	50.-
powerslave (us)	115.-		

Playstation

Tobal No. 1 (jp)	139.-	Nintendo 64 (jp)	a.A.
------------------	-------	------------------	------

Neue Zocks und Zubehör auf Anfrage !!

to be continued...
Preishammer: Multinorm PSX+RGB Kabel+A. Tri. 549.-
Internet: <http://www.2nd2none.com>

Kostenlose
Preisliste
anfordern

GAME

action
& price
power

Super NES

Breath of Fire 2	dt 109,95
Donald in Maui Magic	dt 119,95
Donkey Kong Count. 2	dt 109,95
Earth Worm Jim 2	dt 79,95
Final Fight 3	dt 89,95
Int. S. Soccer Deluxe	dt 119,95
Lost Vikings 2	dt 99,95
Mario World 2	dt 109,95
Mega Man X 3	dt 89,95
NHL Hockey 96	dt 89,95
Olympic Summer Games	dt 89,95
Pinochio	dt 124,95
Primal Rage	dt 79,95
Secret of Evermore	dt 109,95
Star Trek: Deep Space	dt 109,95
Star Trek: Next Gen.	dt 89,95
Toy Story	dt 109,95
Turrican 2	dt 64,95
Unirally	dt 79,95
Worms	dt 109,95

Sonderangebote

Beavis and Butthead	dt 34,95
John Madden 95	dt 39,95
Judge Dredd	dt 49,95
Mega Man X	uk 59,95
Porky Pig's H.Hol.	dt 59,95
Revolution X	dt 59,95
Rise of the Robots	dt 39,95
Stargate	dt 39,95
Tetris & Dr. Mario	dt 49,95
Weapon Lord	dt 59,95
Zero the Kamikaze	dt 44,95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt 39,95
Action Replay Pro 3	dt 79,95
Antennenkabel SNES	dt 14,95
Cinch Kabel S.NES	dt 19,95
Infrarot Joypad	dt 39,95
Joypad (Nintendo)	dt 29,95
Pro Pad SV-334	dt 24,95
Spielebox, Donkey 2	dt 23,95
Super Key Adapter	dt 29,95
S.NES ohne Spiel	dt 189,95
Tecno 517 Joypad	dt 28,95
Universal Adapter	dt 29,95
Verlängerung Joypad	dt 9,95
WWF Raw Video (VHS)	dt 9,95

Gameboy

Battle Toshinden	dt 49,00
Donkey Kong Land	dt 39,95
Earth Worm Jim	dt 49,95
Rugby	dt 59,00
Judge Dredd	dt 49,95
Kirbys Block Ball	dt 59,95

Sonderangebote

Adventure Island 1	dt 39,95
Alleyway	dt 39,95
Cool Spot	dt 39,95
Dennis	dt 34,95
Dragonheart	dt 39,95
Ferrari: Grand Prix	dt 34,99
PGA European Golf	dt 59,00
Stargate	dt 29,95
Super Mario Land Cl.	dt 39,95
Super Mario Land 3	dt 39,95
Waterworld	dt 39,95
WWF Raw incl. Video	dt 39,95

Mega Drive

Animaniacs 2	dt 99,95
Earth Worm Jim 2	dt 79,95
Fifa Soccer 96	uk 79,95
Int. S. Soccer Deluxe	dt 72,95
NHL Hockey 96	dt 89,95
NHL Hockey 97	dt 89,95
Olympic Summer Games	dt 89,95
Pocahontas	dt 104,95
Skidmarks	dt 59,95
Star Trek: Deep Space	dt 99,95
Weapon Lord	dt 99,95
Worms	dt 79,95

Sonderangebote

Earth Defense	uk 24,95
Funny Worl./Bal.Boy	uk 24,95
Hurricanes	dt 39,95
Incredible Hulk	dt 29,95
Judge Dredd	dt 39,95
Jurassic Park	dt 19,95
Mega Man Willy Wars	dt 39,95
NBA Jam Tournament	dt 39,95
NHLPA Hockey '95	dt 39,95
Phantom 2040	dt 49,95
Rise of the Robots	dt 29,95

Sha-Fu + Musik CD	dt 29,95
Stargate	dt 49,95
Tiny Toon 2	dt 39,95
Whac-A-Critter	uk 24,95

Zubehör

Mega Drive o. Spiel	dt 159,95
---------------------	-----------

Saturn

Alien Trilogy	uk 89,00
Alien Trilogy	dt 89,95
Alien Trilogy	us 119,00
Alone in the Dark 2	dt 89,95
Athlete Kings	dt 84,95
Batman Movie 2	dt 84,95

Casper	dt 79,95
Cyberia	dt 79,95
Darius Gaiden	dt 69,99
Descent	dt 89,95
Destruction Derby	dt 79,00

Discworld	dt 79,00
Earth Worm Jim 2	dt 79,95
Driving Need f. Speed	dt 79,95
Earth Worm Jim 2	dt 84,95
Euro '96 Soccer	dt 89,95
Exhumed	dt 89,95

Fifa Soccer 96	dt 79,95
Gex	dt 84,95
Guardian Heroes	dt 79,95
Iron Man XO	dt 89,95
Johnny Bazookatone	dt 79,00

Lemmings 3D	dt 79,00
Magic Carpet	dt 79,95
NBA Jam Tournament	dt 64,95
Night Warriors	dt 99,00
Olympic Games	dt 79,95

Olympic Soccer	dt 79,95
Panzer Dragoon 2	dt 89,95
Primal Rage	dt 89,95
Pro Pinball the Web	dt 84,00
Revolution X	dt 69,95

Rise of the Robots 2	dt 79,95
Sega Rally	dt 89,95
Shell Shock	dt 79,95
Shockwave Assault	dt 69,95
Sim City 2000 kp.dt.	dt 89,95

Skeleton Warriors	dt 79,00
Space Hulk	dt 79,99
Phantom 2040	dt 49,95
Story of Thor 2	dt 89,00

Street Racer	dt 89,95
Streetsfighter Alpha	dt 89,00
Thunderhawk 2	dt 89,95
Tilt	dt 89,00
Titan Wars (T. Eccl.)	dt 79,95

True Pinball	dt 79,95
Valora Valley Golf	dt 89,00
Virtua Cop + Pistole	dt 129,95
Virtua Sonic	dt 109,00
Virtual Golf	dt 89,00

Virtual Tennis	dt 79,95
Wipe out	dt 74,95
WWF Wrestlingmania	dt 79,95
X-Men:Children o.t.A	dt 79,95

Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt 59,95
Clockwork Knight 2	dt 49,95
Clockwork Knight OEM	dt 39,95
Days of War	dt 49,95

NHL Allstar Hockey	dt 49,95
Panzer Dragoon	dt 49,95
Pebble Beach Golf	dt 49,95
Shinobi X	dt 49,95
Victory Goal	dt 49,95

Virtua Fighter 1	dt 49,95
Virtua Fighter 1 OEM	dt 39,95
Virtua Hydlide	dt 49,95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt 69,95
8 Meg Memory Card	dt 79,95
Joypad Saturn	dt 39,95
Performer Lenkrad m.P.	dt 119,99
Programm Joypad Sun	dt 54,95

Sega Saturn o. Spiel	dt 439,95
Universal Adapter	dt 44,95

Sony PSX

A-Train	dt 89,95
Adidas PS Soccer	dt 94,00
Alien Trilogy	dt 79,95
Alien Trilogy	uk 79,95

Alone in the Dark 2	dt 99,00
Andretti Racing	dt 89,00
Battle A.Toshinden 2	dt 94,00
Bust a Move 2 Arcade	dt 64,95
Chronicles o.t.Sword	dt 94,00

Cyberia	dt 79,95
Darkstalkers	dt 84,95

Descent	dt 79,95
Die Hard Trilogy	dt 84,95
Discworld kp.dt.	dt 84,95
Dr. Need for Speed	dt 84,95

Extreme Pinball	dt 84,95
F1	dt 99,00
Fade to Black	dt 99,00
Fifa Soccer 96	dt 69,95

Frank Thomas Baseb.	dt 84,00
Gex	dt 84,95
Gunship 2000	dt 99,00
Hi Octane (DA)	dt 79,95

Impact Racing	dt 89,00
John Madden 97	dt 89,95
Konami Open Golf	dt 89,95
Crazy Ivan	dt 79,95

Magic Carpet	dt 84,95
Myth (k.p.d.)	dt 84,00
Namco Museum Piece 1	dt 94,00
NBA Live 96	dt 89,00

NFL Game Day	dt 89,95
NFL Quarterback '97	dt 84,95
Philosoma	dt 84,95
Primal Rage	dt 79,95

Psychic Detective	dt 84,00
Raven Project	dt 89,95
Rebel Assault 2	dt 99,00
Resident Evil	dt 89,00

Ridge Racer Revol.	dt 94,00
Rise of the Robots 2	dt 79,95
Road Rash	dt 79,95
Sampras Extreme Ten.	dt 89,95

Shell Shock	dt 79,95
Shock Wave Assault	dt 69,95
Sim City 2000 kp.dt.	dt 94,00
'Slam 'N Jam	dt 79,95

Space Hulk	dt 89,00
Street Racer	dt 89,95
Streetsfighter Alpha	dt 79,95
Syndicate Wars	dt 89,00

Takken 2	dt 99,00
Thunderhawk 2	dt 79,95
Tilt	dt 84,00
Time Commando	dt 89,00

Top Gun	dt 84,95
Total NBA 96	dt 94,00
Track & Field	dt 89,95
Viewpoint	dt 89,95
W2 Hammer Fantasy B.	dt 89,95

Wing Commander 3	dt 89,95
Wipe out 2097	dt 89,00
X-Men:Children o.t.A	dt 84,00

Sonderangebote

Air Combat	dt 59,95
Battle A.Toshinden 1	dt 59,95
Cyberspeed	dt 49,95
Lone Cyborg	dt 59,95

Parodius Deluxe	dt 59,95
Revolution X	dt 49,95
Ridge Racer 1	dt 59,95
Streetsfighter Movie	dt 49,95
WWF Arcade	dt 49,95

Zubehör

3 Meg Memory Card	dt 79,00
ASCII Joypad PSX	dt 39,95
Joypad Sony PSX	dt 49,95
Mad Catz Lenkrad	dt 139,95

Memory Card Sony PSX	dt 42,95
Memory Card Sony PSX	dt 49,00
NeGoon Joypad PSX	dt 79,95
Performer Lenkrad	dt 89,95

Performer Pedale	dt 39,00
RGB-Scart Kabel Sony	dt 29,95
Sony PSX o. Spiel	dt 389,95

3-DO

Gridders	uk 69,95
3-Do Sampler	dt 4,95
Deathkeep	uk 29,95

Dragon Lore	dt 29,95
Immercenary	dt 29,95
Mega Race	dt 29,95
PGA Tour Golf 96	dt 29,95

Rebel Assault	dt 49,95
Return Fire (DA)	dt 28,95
Sesame Street Numb.	us 29,95
Shadow War of Succ.	us 29,95

Shock Wave 2	dt 29,95
Shock Wave	dt 29,95
Syndicate (DA)	dt 29,95
Theme Park kompl.dt	dt 29,95
Wing Commander 3	dt 29,95

Zubehör

Goldstar 3DO+Fifa Soccer	dt 229,95
Panasonic 3DO+Starblade	dt 229,95

Versandadresse:









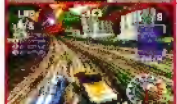




GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staßfurt
(Preise können variieren)

089/580 60 55

Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der
Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!

GENTLEMEN, START Y

	TITEL	ERST VÖ	SYSTEM	HERSTELLER	ZUSÄTZL. CONTROLLER	KURSE & FAHRZEUGE	TUNING	LINK, SPLIT
	Ridge Racer	1994	PS	Namco	MadCatz NeGcon	3* 12 (2)	Nein	Nein Nein
	Daytona USA	1995	Sat	Sega	Arcade Racer	3 ca. 12	Ja	Nein Nein
	Destruction Derby	1995	PS	Psygnosis	Nein	ca. 10 3	Nein	Ja Nein
	F1 Challenge	1995	Sat	Sega	Nein	6 5	Ja	Nein Nein
	Virtua Racing	1995	Sat	Time Warner	Nein	10 16 Teams, 5 Typen	Nein	Nein Nein
	Need for Speed	1996	PS/Sat	EA	MadCatz NeGcon	7 (1) 8 (1)	Nein	Ja Ja
	Sega Rally	1995	Sat	Sega	Arcade Racer	3 (1) 2 (1)	Ja	Nein Ja
	Ridge Racer Revolution	1996	PS	Namco	MadCatz NeGcon	3* 12	Nein	Ja Nein
	Burning Road	1996	PS	Funsoft	MadCatz NeGcon	3* 4	Nein	Ja Nein
	Formel 1	1996	PS	Psygnosis	MadCatz NeGcon	17 13 Teams	Ja	Ja Nein
	Andretti Racing	1996	PS	EA	MadCatz NeGcon	16 2 Typen	Ja	Ja Ja
	NASCAR '96 Racing	1996	PS	Sierra	k.A.	16	Ja	k.A.
	Destruction Derby 2	1996	PS	Psygnosis	MadCatz NeGcon	k.A.	Nein	Ja Nein

Zahlen in Klammern:
versteckte Kurse
bzw. Fahrzeuge

* : Mirror-Modi nicht
berücksichtigt!

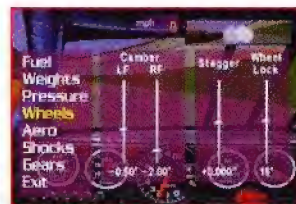
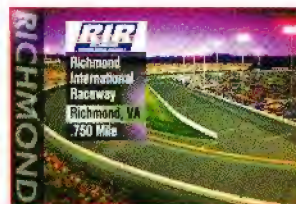
gel, verlorene Spoiler werden von der
aufmerksamen Boxen-Mannschaft (hof-
fentlich schnell genug) repariert. Im Ver-
gleich zum „Formel 1“-Konkurrenten sind
die „Andretti“-Kurse detaillierter und ab-
wechslungsreicher, die Steuerung ist von
Asphalt-Greenhorns etwas einfacher zu
bewältigen.
Noch nicht fertig, aber ebenfalls erste

Wahl für Freunde realistischer
Simulationen ist das im Spätherbst er-
scheinende **„NASCAR RACING
'96“**. Mit extremer Detailverliebtheit
wurde jede Kleinigkeit im harten „NAS-
CAR“-Rennzirkus berücksichtigt. So spielt
Ihr Mechaniker für das eigene Fahrzeug
und verstellt ein halbes Dutzend Kom-
ponenten, um den entscheidenden Vor-
teil vor der Konkurrenz zu haben. Auf 16
Liga-typischen Rundkursen rast Ihr, be-

drohlich nahe, auf der Innenbahn an
kompromißlosen Gegnern vorbei. Selbst
das Cockpit wurde mit allen Anzeigen
getreu auf den Monitor gebracht, eine
Vielzahl wichtiger Informationen wie
Drehzahl, Sprit und Kühlwasser-Tem-
peratur muß berücksichtigt werden.
Zwar sorgen Konsolen-Zugeständnisse
wie Fahrhilfen, Fantasy-Strecken und ein
Arcade-Modus für eine erweiterte Ziel-
gruppe, richtig glücklich werden aber nur



In der Cockpit-Perspektive habt Ihr
sämtliche Statusanzeigen im Blick. Im Bild ei-
ner der beiden fiktiven „NASCAR“-Kurse.



Die „NASCAR '96“-Oberfläche: Links ein Strecken-Info, Ihr verstellt Wagen-
Spezifikationen (Mitte) und Spielmodus (rechts) in optisch schmecken Menüs.

OUR ENGINES!

REALISMUS	ACTION	WERKSTATT-NOTIZEN
★★	★★★★	Grafisch edler Action-Klassiker mit mit Dauerbrenner-Qualitäten aber ohne Zwei-Spieler-Modus.
★★	★★★★	Grafisch mäßige Arcade-Umsetzung mit Rabatt vom 95er-Listenpreis Spielerisch top. Nachfolger kommt.
★★	★★★★★	Wilde Crashorgie ohne fahrerische Kniffe. Das Nachfolgemodell ist bereits bestellt.
★★	★★	Formel 1-Simulation ohne besondere Feature-Ambitionen: Steht im MANIAC-Abstellraum hinten links.
★★	★★	Dürftige Umsetzung des Oldie-Modells, trotz umfangreichem Heim-tuning nicht in der Qualifikation.
★★★★★	★★	Akkurate Nobel-Simulation: Grafik-Gags werden durch sehr gute Motor/Getriebe-Abstimmung kompensiert.
★★★★★	★★★★★	Gelungene Heimversion des Arcade-Hits: Mit neuer Strecke und Tuning Bonus. Ein Top-Modell.
★★	★★★★	Folgemodell des Klassikers. Top-Zustand, durchzugsstarker High-End Motor. Leider kleine Grafik-Kratzer.
★★	★★★★★	Bulliges Modell mit harter Federung und brachialem Kurs-Pensum: Nur für schüttelfeste Piloten geeignet.
★★★★★	★★★★	Aufwendige Formel-1-Simulation, bei der selbst der elektronische Motor-tester nichts zu beanstanden hatte.
★★★★★	★★★★	Umfangreiche Indy/Stock-Car-Simulation mit Action-Abstimmung: Top-Lizenz mit sorgfältiger Verarbeitung.
★★★★★	★★	Penible Simulation der amerikanischen Stock-Car-Liga. Ab Ende des Jahres lieferbar.
k.A.	k.A.	Lieferbar Ende 1996.

Unsere Chefmechaniker schraubten bis in die Nacht, den Testpiloten brummt schon der Schädel: Hautnah aus der MANIAC-Boxengasse präsentieren wir Euch alle Details der 32-Bit-Renner.

Die Crash-Fahrt führt Euch diesmal auch durch Tunnels und über Sprung-schanzen, in den vom Vorgänger be-kannten Kreuzungen verhaken sich wie-der Dutzende von Wracks. Mit der tech-nischen und spielerischen Generalüber-holung ist Psygnosis jedoch voraussicht-lich erst Ende Oktober fertig. Mit „DAYTONA REMIX“ (Arbeits-titel) startet Sega die technisch erstklassi-ge Fortsetzung des „Daytona USA“-Phänomens. Mit Split-Screen-Zweispie-ler-Modus, mindestens fünf Kursen und höherer Grafikauflösung will Sega be-weisen, daß die schwache technische Qualität nur ein Ausrutscher der ersten Saturn-Generation war. Weitere Details und Grafiken konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen, ein Prototyp wird je-doch in den nächsten Wochen auf Ge-triebe und Kolben untersucht. MANIAC-Mechaniker zücken schon den Schlag-schrauber, die Testfahrer zurren den Helm fest: Wir hoffen auf einen der be-sten Flitzer des Jahres. *cb*



"Destruction Derby 2": Mit verbeulter Karosse müht Ihr Euch vor Nobel-Fassaden ab, den Vorsprung in's Ziel zu retten.

Video-Fahrer, die auf „Ridge Racer“-Effek-te guten Gewissens verzichten können. Bei der „**DESTRUCTION DERBY 2**“-Veranstaltung (die im Spätherbst 1996

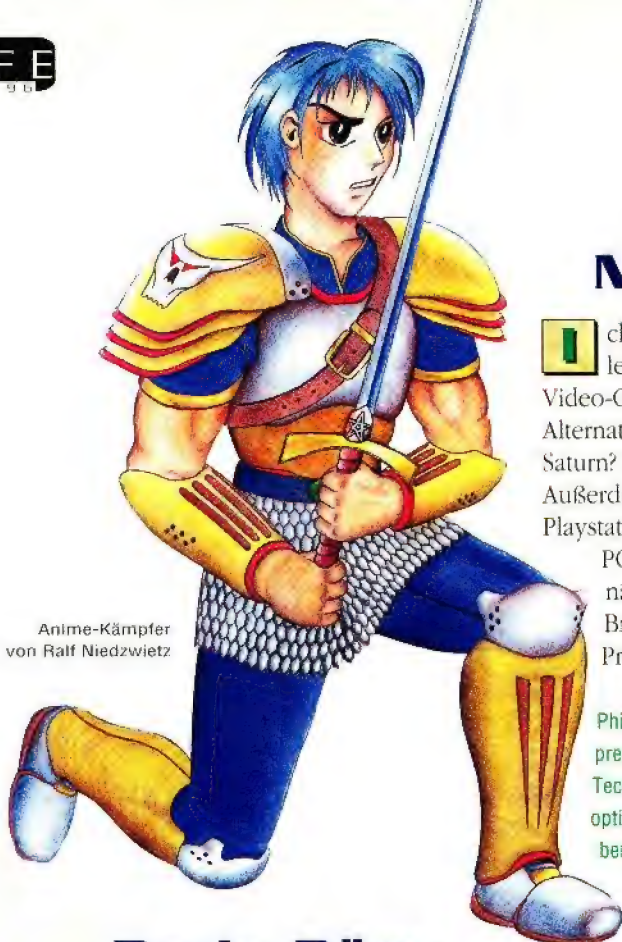
stattfindet) leg-ten die Orga-nisatoren Wert auf fahrerische Aspekte, ohne die spektaku-lären Crashes zu vernachläs-sigen: Je nach Laune brilliert Ihr im aufgebohrten „Stock Car“-Modus, wenn Ihr den Konkurrenten das Fliegen beibringen wollt, tobt Ihr im „Wreckin' Racing“ herum. Mit komplett neuen Gra-fikroutinen, aufwendigen 360°-Crashes und abwechslungsreicheren Strecken (darunter vier verschiedene Arenen) lö-sen sich auch Besucher der ersten Re-flections-Show sofort eine zweite Karte.



Dreher auf der Geraden: Beim Wendeversuch rauscht die Konkurrenz vorbei.



Packende Duelle im Steilwandmotodrom: Bei "Destruction Derby 2" wurde mehr Wert auf fahrerische Details gelegt, die Crash-Komponente bleibt aber erhalten.



Preis-Rüge

Als 39-jähriger Besitzer von Mega Drive, Super NES und Playstation ist es mir egal, auf welcher Konsole ich spiele – Hauptsache das Preis/Leistungsverhältnis der Software stimmt. Mittlerweile überschlägt sich die Fachpresse mit N64-Superlativen, doch das Interesse wurde nicht mit der Hardware, sondern mit "Mario 64" geweckt. An der technischen Überlegenheit gibt's keinen Zweifel und daß man für den erfolgreichen Release einen Hammertitel braucht, ist auch klar. Aber wenn ein Spiel derartigen Entwicklungsaufwand birgt, darf man schließlich auch einen Top-Titel erwarten. Wie schon in Eurem Editorial von MANIAC 8/96 erwähnt, wird es verdammt schwer, das hohe "Mario 64"-Niveau zu halten. Spätestens wenn sich auch für das N64 mittelmäßige Software häuft, vergleicht der Käufer, die N64-Preise mit der Konkurrenz: 150 Mark für ein Modul gegenüber den 70 bis 120 Mark billigen Konkurrenz-CDs sind indiskutabel. Ich frage mich, welche Zielgruppe Nintendo ansprechen will. Nintendos Stamm, die sechs- bis 14-jährigen Käufer können sich höchstens alle drei Monate ein neues Spiel leisten. Ich für meinen Teil werde kaum mehr als 120 Mark für ein Spiel ausgeben, auch die 100er Grenze überwinde ich nur selten. Ulrich Stechel, Hamburg

Alte Hasen sind gewöhnt, die Spreu vom Weizen zu trennen, denn die Software-Bibliothek eines Systems enthält in der Regel viel Mittelmaß und wenige Perlen. Wer also nur die Top-Titel für ein System herauspickt, kommt ohnehin auf kaum mehr als sechs Titel im Jahr. Außerdem sind die Fertigungskosten für CDs lächerlich gering, die Diskrepanz zwischen Herstellungskosten und Verkaufspreis ist im Playstation- und Saturn-Lager noch größer als bei den Nintendo-Modulen.

Nachzügler

Ich besitze eine Playstation, aber leider spielt mein Gerät keine Video-CDs ab. Was für MPEG-Alternativen gibt's abgesehen vom Saturn? Denn der ist mir zu teuer. Außerdem: Warum sinken die Preise für Playstation- und Saturn-CDs so langsam? PC-Titel bekommt man bereits nach einem halben Jahr für einen Bruchteil des ursprünglichen Preises.

Christoph Husefeldt

Philips' CDi und das mittlerweile auf Spottpreise gesenkte 3DO lassen sich mit MPEG-Technik aufrüsten: Die Videokarte ist jeweils optional erhältlich, beim CDi-Modell 550 bereits integriert. Extra für Video-CDs in

neue Hardware zu investieren, lohnt allerdings kaum, denn die MPEG-Technik gilt mittlerweile als überholt. Film-Freaks investieren lieber in einen Laserdisc-Player, legen sich einen anständigen VHS-Rekorder zu oder warten auf das neue Digital-Video-Disc-Format ("DVD", ab Winter 96/97). Die Sonderangebote werden kein Privileg der PC-Spieler bleiben: Sega und Sony planen Budget-Serien mit preisgünstigen 32-Bit-Klassikern wie "Daytona", "Panzer Dragoon" oder "Virtua Fighter Remix".

Anschluß gesucht

Ich, 18 Jahre jung und treuer MANIAC-Leser, habe folgende Fragen zum Nintendo 64:

- In MANIAC 4/96 berichtet Ihr über den Geschwindigkeitsverlust von PAL-Umsetzungen bei Saturn und Playstation. Leidet das N64 unter demselben Problem?
- Kann man ein NTSC-N64 mittels AV-Kabel an einen PAL-TV anschließen oder braucht man ein Multinorm-Gerät?
- Lohnt der N64-Kauf, oder soll ich vorerst bei meiner Playstation bleiben?

Thorsten Winter, Augsburg

Daß sich Nintendo um vollwertige PAL-Anpassungen bemüht, ist wahrscheinlich. Der japanischen Version des N64 liegen keine Anschlußkabel bei: Zum Betrieb an einen Multinorm-Fernseher benutzt Du ein Super-Nintendo-AV-Kabel, die beste Bildqualität genießt Du nach einem RGB-Umbau. Mit Deiner 32-Bit-Konsole bist Du vorerst gut beraten: Bis das erschwinglichere PAL-Nintendo-64 erscheint, kannst Du in aller Ruhe die Software-Entwicklung verfolgen.

Mario-Muffel

Nach mehrstündigem "Mario 64"-Spielen halte ich die 97% aus MANIAC 8/96 für übertrieben. Zum einen verschwinden beim Wechsel der Kameraeinstellung ganze Wände oder

schieben sich zwischen Mario und den Betrachter. Die Optik mag "einzigartig" sein – fehlerfrei ist sie nicht! Das Spieldesign ist mit traditionellen Jump'n'Run-Elementen keine Revolution. "Innovationen" wie Kanonenflüge, 3D-Rutschen und Hangeleinlagen ergeben sich zwangsläufig aus dem konkurrenzlosen Hardware-Potential. Trotz neuartigem Spielgefühl und Komplexität empfand ich weder Euphorie, noch fühlte ich mich in den Bildschirm gesogen. Eine angemessene Wertung sollte die 90%-Marke nicht überschreiten! Aufgrund meiner "Mario 64"-Eindrücke und der japanischen Texte werde ich den US-Release der Nintendo-Hardware abwarten.

Florian Brich, Bensheim

Klar, daß man über jedes Spiel unterschiedlicher Ansicht sein kann, doch die Meinung der Redaktion hat sich auch nach dem Test nicht verändert. Wir halten "Super Mario 64" für einen Meilenstein der Spieleprogrammierung, der auch nach dem Jahr 2000 Bestand haben wird. Spieltiefe und Motivationsgrad sind momentan konkurrenzlos: Nach 15 Jahren 2D-Entwicklung konnte sich Miyamotos Design-Genie in der komplexen 3D-Welt ungehemmt austoben.

Hellseher

Meine abwehrende Haltung gegenüber Mario habe ich gründlich geändert. Nach Frust-Reaktionen auf die 32-Bit-Generation ("Wo bleiben die Hits?") durfte ich unlängst das N64 bewundern. Eine nebenan laufende Demonstration von Segas "Nights" nahm sich gegenüber dem Nintendo-Klempner recht mager aus. Während die Kühlrippen des Saturns zum Grillrost mutierten, düste Nights über den Bildschirm und trudelte hektisch durch "Sonic"-Ringe: Der Saturn an der Grenze seiner Hardware-Kapazität! Ein Blick nach links, und ich genoß mit gedämpften Farbtönen und pixelfreier Landschaft die überlegene "Mario 64"-Präsentation – eine technische Leistung, die ich bereits von den 32-Bittern erhofft hatte. Der neue Mario hat nichts mehr mit Nintendos Kinderhüpfereien zu schaffen! Außer Arcade-Maschinen muß das N64 kaum einen Konkurrenten fürchten. Falls nun noch Matsushita und SNK ihre neue Hardware veröffentlichen, sind Sony und Sega bald verschwunden! Jan Robert Fischer

Deine N64-Euphorie führt Dich zu einem ungerechten Urteil: Weder kannst Du "Nights" mit "Mario" vergleichen, noch haben die 32-Bitter ihre Grenzen erreicht. Major Player wie Sony und Sega werden auf absehbare Zeit nicht verschwinden: Segas Standbein sind u.a. Spielautomaten und Sonys Finanzreserven können selbst den Nintendo-Geldern Paroli bieten.





Sony-Schwemme

In der letzten Zeit betreibt Ihr starke Playstation-Propaganda! In der Ausgabe 7/96 standen 16 Playstation-gegen mickrige drei Saturn-Tips. Auch der Test-Teil wird von der Sony-Hardware dominiert! Außer der Kritik noch ein paar Fragen:

- Wird "Ridge Racer 3" für den Saturn erscheinen?
- Wieso hat das Nintendo 64 eine so hohe Rechenleistung? Ohne CDs fehlt es doch ohnehin an der nötigen Speicherkapazität.

David Isaia, Brombachtal

Wir testen alles, was wir in die Finger bekommen, unabhängig von System oder Nationalität: Die Systemverteilung wird nicht von persönlichen Vorlieben, sondern dem Angebot bestimmt.

Zu einer künftigen Zusammenarbeit von Namco und Sega gibt es noch keine Stellungnahme. Zum Nintendo 64: 3D-Routinen finden auch auf dem Modul Platz, den fehlenden Speicherplatz für Texturen-Vielfalt macht das N64 durch seine Shading- und Mapping-Tricks wett. Außerdem würden einige der besten 32-Bit-Titel auf ein N64-Modul passen – ohne Musik belegt Namcos "Ridge Racer" gerade mal vier MByte!

Modulmonster

Unlängst habe ich einen hochinteressanten Artikel über Modul-Entwicklung gelesen: Angeblich ist es unmöglich, einen 2D-Titel wie das Mega-Drive-"Aladdin" auf eine CD-Konsole umzusetzen. Der Grund: Auf der Cartridge stehen alle Animationsphasen und Routinen direkt zur Verfügung, die CD-Daten müssen erst zeitaufwendig in den Arbeitsspeicher (RAM) geschauelt werden.

Carl Zimmermann

Aufgemotzte 16-Bit-Umsetzungen wie "Earthworm Jim" belehren Dich eines Besseren. Auch wenn die Modul-Ladezeiten kürzer sind: Die Daten müssen trotzdem ins RAM geschauelt werden, Programm-routinen und Grafiken können nicht stückweise vom Modul geholt werden. Hier haben die 32-Bitter mit größerem RAM die Nase vorn. Das Nintendo-64 protzt trotz Modul-Medium mit dem größten Arbeitsspeicher.

MAN!AC-Manie

Ich halte Euer Magazin für die beste Videospielezeitschrift, habe allerdings noch einige Verbesserungsvorschläge:

- Aus Euren Previews ist oft nicht oder schlecht ersichtlich, für welches System

ein Titel erscheint.

- Das Inhaltsverzeichnis wäre ohne Bildschirmfotos übersichtlicher.
- Eine Liste der monatlich indizierten Videospiele wäre schick.
- Haut "Laser Cinema" raus. Ich kenne niemanden, der die Rubrik liest!

Matthias Röder, Nürnberg

Wir haben das Preview-Problem erkannt und in der vorliegenden MANIAC ausgemerzt. Zum Inhalt: Die Titel sind alphabetisch geordnet, die Screenshots sollen zusätzliche Übersichtlichkeit garantieren. Mit "Laser Cinema" trösten Martin, Tobias, Robert und Winnie sich und andere Film-Freaks – das Cineasten-Medium Laserdisc wird von anderen Fachzeitschriften weitgehend ignoriert.

Ihr seid mal wieder im "Mario"-Rausch? Martin Gaksch hat sich in den letzten sechs Jahren überhaupt nicht verändert! Ansonsten ein fettes Lob an Euer Heft. Das neue Cover-Design sieht einfach nobel aus – dankeschön! Nichtsdestotrotz solltet Ihr Eure Bildunterschriften nicht in die Screenshots setzen und die oft sehr klein geratenen Bildchen dahinter verstecken! Übrigens: Angeblich erscheint "Virtua Fighter 3" mit Hardware-Erweiterung und darf obendrein auch eine 90er-Wertung kassieren – sogar ohne Nintendos "Seal of Quality"! Daniel Kamm

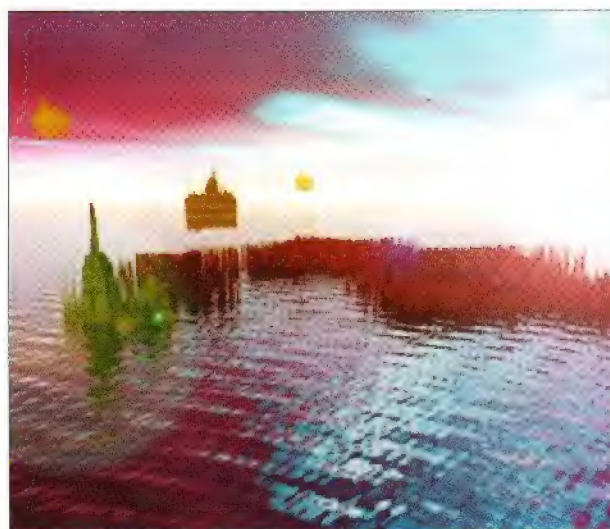
Wie Du an dem neuen Layout in dieser Ausgabe siehst, haben wir auch intern über die Bildunterschriften diskutiert und dieses Problem gelöst. Ab sofort verdeckt kein Text mehr unsere schönen Bilder.

Natürlich hat jedes Spiel die Chance, über die 90-Prozent-Marke zu gelangen, wie zum Beispiel der "Formel 1"-Test für die Playstation in der letzten Ausgabe beweist. Uns interessiert nicht das "Nintendo Seal of Quality", sondern der pure Spielspaß abseits von Giganto-Konzernen und Marketing-Strategen. "Virtua Fighter 3" ist ein ernsthafter Anwärter auf diesen Zirkel von Elite-Titeln, da ja schon der Vorgänger mit 88% Spielspaß eine phänomenale Wertung kassierte. Wir lassen uns von Segas Design-Talent überraschen.



„Preisfrust“

Sega und Sony senken die Preise und Nintendo steht plötzlich mit der teuersten Hardware da. Darüberhinaus setzt Nintendo mit dem Modul auch auf die teuerste Speichertechnologie. Doch statt mit konkurrenzlos günstigen CD-Titeln aufzutumpfen, verlangen auch Sony und Sega hohe Preise: Die angekündigten Budget-Serien sind ein Trostpflaster, können allerdings die Neuheiten-gierige Spielerschar kaum befriedigen. Schreibt Eure Meinung zum Thema Preisgefecht: Überspannen die Firmen den Preisbogen oder berappt Ihr die teuren Silberlinge ohne Murren?

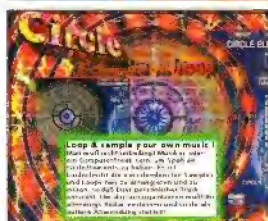


Nach etlichen Anfragen ausgehungerter Trading-Card-Spieler hier nochmal unsere Stellungnahme zu einer Brettspiel- und Kartenspiel-Kolumne: Berichte über Sammelkartenspiele wie "Magic" haben mit modernen Medien herzlich wenig zu tun, detaillierte Infos hierüber findet Ihr in Fachmagazinen wie "Nautilus". Einzige Ausnahme: In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch im Rahmen von "Asian Cinema" ein vergleichbares Kartenspiel mit populären Anime-Charakteren vor.

POPKOMM. 96

MUSIK AUS DEM WWW

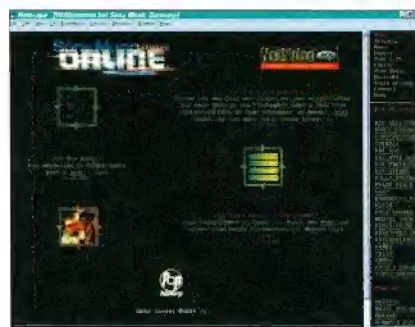
Nach CD-ROM-Hysterie 1994 und Internet-Aufbruch im letzten Jahr kehrt die Musikmesse Popkomm. zum Stammgeschäft zurück. Im Bereich Kundenservice und PR haben sich Online-Dienste als fester Faktor etabliert.



Musik zum Selbermachen: Sowohl "Love Vision" (oben) als auch "Radar" enthalten virtuelle Studios für die Produktion eigener Elektronik-Tracks. Ernsthafte Sound-Tüftler werden diesem Gimmick wenig abgewinnen.

Anlässlich der Popkomm. wird Köln einmal im Jahr zum Mekka der Tonträger-Branche. Diese ist gegenüber technologischen Trends traditionell aufgeschlossen: Vor zwei Jahren sprach jeder von der CD-ROM, die mit Audio- und Videoschnipseln gefüllt neue Absatzchancen versprach. Die Silberlinge waren ein Jahr später nahezu vergessen, als der Begriff Internet die Branche beherrschte. In diesem Jahr (die Messe war mit 585 Ausstellern größer als je zuvor) gab's keinen neuen Hype, von den Multimedia-Visionen der letzten Jahren sind nur Bruchstücke geblieben. "Es wird eine Weiterentwicklung geben, aber nicht mehr so überhitzt," erklärte BMG-Geschäftsführer Thomas Stein gegenüber der "Musik Woche". Auch wenn das WWW zur alternativen Einkommensquelle noch nicht taugt, bleiben CD-Majors und unabhängige Labels dran. Als Präsentationsfenster und vernetzter Katalog hat das Internet die Manager überzeugt.

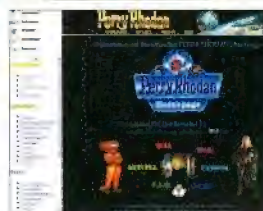
Sony Music hat eine Firmen-Restrukturierung hinter sich: Aus dem Tonträger-Giganten wurden drei selbständige Repertoire-Gesellschaften, Columbia, Epic und Sony Music Media. Von diesen drei Divisions unabhängig operiert "Sony New Media" mit ihren Online-Aktivitäten und der Produktpalette "CD Extra". Die ehemals als "CD Plus" vermarktete Audio-ROM-Mixtur enthält zum Preis einer herkömmlichen Audio-CD Musik-Tracks (die auf jedem CD-Spieler abgehört werden), sowie verwaschene Videoschnipsel, Textdokumentationen



"Online wird auch in Deutschland das Thema", vermutet Sony New Medias Nico Köpke. Die Sony-Abteilung kümmert sich um CD-Extra- und alle Online-Aktivitäten des Konzerns und präsentierte auf der Popkomm. ihre europäischen Web-Sites.



Zielgruppengerechte Optik, aber diffuser Inhalt: "Rader" (großes Bild) ist ein Lifestyle-Periodikum mit viel digitaler Werbung, "Love Vision" eine Tekno-CD-ROM von Philips. (Bilder: Inhaltsmenüs).



35 Jahre und kein bißchen Weise: "Perry Rhodan" turnt sich im Netz und ab '97 auch auf CD-ROM.

Internet-Site besucht hat (www.vpm.Perry Rhodan), greift ab 1997 zu zwei CD-ROMs: Das PC-Spiel "Unternehmen Eastside" behandelt strategische Konflikte und wird unter Leitung der Rollenspielfans FanPro bis Februar 97 fertiggestellt.

Kurz drauf erscheint eine weitere CD mit Hintergrundmaterial zur Megaserie. Außerdem arbeitet der Filmmusiker Christopher Franke (Ex-Tangerine Dream) an einer Rhodan-Oper. CD Extra hin, Perry-Rhodan-ROM her: Jenseits der Computerspiele hat Euch das Medium nicht viel zu bieten. Die Popkomm. zeigt, daß auch aus dem Musikbereich keine neuen CD-ROM-Impulse zu erwarten sind: Neukonzepationen wie das Techno-Potpourri "Rave Shuttle" (vom Pro 7/Burda-Joint Venture Navigo) sind selten, andere Scheiben wie "Total Distortion" entpuppen sich als steinalte Hüte, deren Deutschland-Release sich aufgrund schnarchiger Lokalisierungspolitik bis heute verzögerte. wi

und Multimedia-Spielereien. "Einige zehntausend CD Extras" seien in Deutschland abgesetzt, genug um die Produktpalette weiter auszubauen. Interessanter sind Sonys Online-Aktivitäten: Server in jedem europäischen Land (z.B. www.sony music.de) enthalten lokale Informationen, aber auch Links zu Sonys Euro-Homepage. Neben PR-Informationen und Charts können hier "RealAudio"-Tracks downgeloadet werden – Hörproben via Internet. Darüber hinaus erhaltet Ihr kostenlosen Zugriff auf Sonys Online-Show "NetNoise". Laut Sonys Nico Köpke sieht man das Online-Engagement als Bestandteil des Kerngeschäfts. Nicht nur Musik-Profis bevölkerten die Popkomm: Nachdem die "Perry Rhodan"-Heftchen jeden Leserekord gebrochen haben, sollen zum 35sten Geburtstag des Sternenhelden die PC-Freaks in das wildwuchernde Rhodan-Universum eingeweiht werden. Wer die

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

»Eine der erfolgreichsten
Computer-Messen Europas«



Computer
Online
Multimedia
Entertainment

WILLKOMMEN!!!
15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELÄNDE KÖLN, HALLE 10+12



INFOHOTLINE TEL: 08642/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten/München
Fax 08 106 / 34 238



Gesellschaft für Veranstaltungen
und Marketing mbH
Kemnader Straße 52
44795 Bochum
Fax 02 34 / 94 688-44

EINTRITTSKARTENSERVICE

___ Karten für Erwachsene à 23 DM ___ DM

___ Karten für Schüler/Studenten à 18 DM ___ DM

(inklusive Vorverkaufsgebühr von 1 DM/Karte)

GESAMTPREIS ___ DM

Lieferung erfolgt nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Unterschrift:

Telefon (für Rückfragen):

Bestelladresse: ICP, Eintrittskartenservice Computer '96,
Innere-Kramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg



Destruction Derby mit Force-Feedback? Nach einem Frontal-Crash mit 100 Sachen erwachte Ollie im Krankenhaus, auf zwölf Knochenbrüche hätte unser Second-Hand-Spezialist gerne verzichtet. Als die Hiobsbotschaft MANIAC-Oberhaupt Martin erreichte,

konterte dieser terminbewußt mit einer sachlichen Frage: "Wer macht jetzt die Kleinanzeigen?". Da Tobias mit M@NIAC Online laut Chefriege nicht ausgelastet ist, wurde der verdutzte "Webmaster" (im Bild noch guter Dinge mit PC-Xtreme-Redakteur Tobias Schweikl) zu dieser Doppelseite Second Hand verdonnert.

SUCHE

NINTENDO

NES-Spiel North and South, zahle Neupreis, Tel. 06386/7636 (Andreas)

Suche Nintendo-Jünger, die Interesse haben, mit uns, den **Nintendo Warriors**, zu kommunizieren. Briefwechsel oder Treffen im Raum Mannheim. Kostenlos! An: Michael Kemper, Rastenerstr. 48, 68307 Mannheim

Final Fantasy 1-3, Lufia, Mega Man X3, Ogre Battle, Ogre Tactics, Romancing Saga 3, Mario RPG, Breath of Fire 1-2, 7th Saga, Lufia 2, R-Type 3, Secret of the Stars!!! 04421/26414 Alex

Dringend gesucht! Für Super NES: GP-1. Zahle gut. Außerdem: Exhausted Heat 2, Shadowrun: Gameboy: Winter Gold; PSX: Extreme Games, Rock'n'Roll Racing 2. Tel.: 030/4128173

Kaufe Geräte+komplette Modulsammlungen für SNES, NES, GB+MD. Suche auch Sony PSX (PAL)+Saturn mit Spielen. Tel.: 0641-970436 Monika

Shanghai II Dragons Eye für Super Nintendo, 1992, Tel. 02832-404227

Kaufe Modulsammlungen+Konsolen für SNES, MD, GB etc. Suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen, Tel: 0641-970436 Monika

SNES, NES, GB+Spiele, tausche auch gegen PSX mit Spielen, auch einzeln. Suche auch Spiele für MD+Lynx, für PSX Lemmings, Rayman, Jumping Flash, Pinball. 05561/3094 Dieter

SEGA

Kaufe Spiele f. Saturn+PSX, Suche Neuheiten, auch Samml. Suche f. SNES Strategie+Rollenspiele, auch Tausch. Tel.: 04774-991104 Rainer

PLAYSTATION

(Ver)kaufe & Tausche PS- & PC-Games. **Suche Spielertkontakte** zwecks gem. Spielens, etc. (auch Sega-Freaks). Donald Appel, Brünnesweg 16, 77654 Offenburg. Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

Tausche PS-Games! Habe: Warhawk, ein Prügelspiel, Thunderhawk 2, Ridge Racer, Krazy Ivan, RRR, Wipeout, WC3, Suche: Tekken 2, Descent, Space Hulk, Gunship, Return Fire, FTB usw. Nur PAL! 034206/78259 nach 18h Thomas

Tausche: Habe ein Strategiespiel und vieles mehr. Suche Sim City, Theme Park, Pro Pinball - The Web oder andere Flipper-Spiele, meldet Euch bei Philip Licht, Tel.: 02166-57742

Kaufe/tausche PSX Games, gerne auch Importe - gilt auch noch später. Tel: 04153/4735 (ab 19.30 Uhr), Reiko

Theme Park, tausche gegen Magic Carpet, Discworld, Rayman oder Wing Commander 3. Verkaufe auch **Mega CD mit Thunderhawk** 120DM & weitere MD & SN-Spiele zwischen 15-50DM. Tel: 0201/511799 Anrufbeantworter

Tausche Spiele für PSX, suche Resident Evil (PAL), Myst (kompl. dt), verkaufe günstig 3DO-Spiele (Wing Commander 3), Road Rash, Return Fire usw. Tel: 08821/71473

Resident Evil, Alien Trilogy, Space Hulk, alle dt, Sebastian Gronauer, Wilhelmstr. 69, 63741 Aschaffenburg

Suche für PSX folgende japanische Spiele: **Bio Hazard**, Policenauts, Face of Death und Space Griffon VF9. Bitte meldet Euch unter 02051-23757 zwischen 19.00-20.00 Uhr

Suche Space Hulk, Road Rash, WC3, Resident Evil und Magic Carpet, habe Warhawk, Starblade Alpha, Toshinden 2, Hi-Octane, Rayman, D.Derby, Alien Trilogy und Tekken (alles PAL). Tel: 03731-72710 ab 18 Uhr

Castlemania, WC3, D, Parodius, Cyberia, Descent, Habe Tekken, RR, Extreme Games, Wipeout und PC-Spiele (alles CD), PSX-Games bitte alle PAL! Ruft schnell an! Tel: 03731/245170 ab 18 Uhr (Sören)

Verkaufe oder tausche PSX: z.B. Rayman, Gex, True Pinball, Tekken, Adidas P. Soccer. Suche Motor Toon G. Prix, Tekken 2 auch jp. oder USA. Tel: 06022-21558

Interton war die einzige deutsche Firma, die im frühen Videospiel-Business mit eigener Hardware mitmischte: Das Kölner Familienunternehmen war auf Hörgeräte spezialisiert, bevor es bereits 1974 den Trend erkannte und Spielkonsolen fertigte. Weltweit war Interton das nach Atari zweite Unternehmen, das eine Telespiel-Lizenz bei der Erfinder Ralph Bears bzw. der Philips-Tochter Magnavox beantragte. Während das relativ leistungsfähige Interton VC 4000 bei eisernen MANIACs bis heute in Betrieb ist, kennen wir das angebotene 2000er-System nicht so gut. Nach unseren Recherchen mußte es irgendwann vor 1978 vom Band gelaufen sein - ein Mega-Oldtimer!

Tausche Alien Trilogy (PAL) gegen Motor Toon GP2, Darkstalkers, RRR, Pro Pinball, Track&Field, Adidas Power Soccer, FIFA Soccer 96 (PAL) oder DKC2 (SNES). Tel: 0271-86265 (Bernd, ab 17 Uhr)

Suche NBA Live '96 und RRR für PSX oder tausche gegen Total NBA oder Alien Trilogy, suche auch Chrono Trigger (SNES). Tel: 08081/1288 (Lorenzo)

Suche Konsolen+Sammlungen+ Neuheiten für Sony PSX, Saturn, SNES, MD, GB usw. Bitte meldet Euch, Tel: 0641-970424, Kirsten

Suche dringend für PSX Top-Sp. wie Shellshock, Resident Evil, Return Fire, Sidewinder u.v.a. die **mehr als 80% Spielspaß** haben. Zahle wenn guter Zustand bis 80 DM, nur PAL! Ruft an: 02801/4071 (Nils)

Suche die Ausgaben 1-6 des **Official UK Playstation Magazine** mit Original Cover-CD's! Bin auch an einzelnen Ausgaben interessiert - zahle bis zu 160 DM!!! Tel.: 07541-4981-nach Jens fragen!

Suche Tauschpartner für PS-Spiele! Habe RRR, WC3, Worms, Shockwave, Twisted Metal, Kileak t. Blood (jp) usw., suche Tilt!, F1, R. Evil usw. Verk. Zeitschriften, nur komplett oder gegen PS-Spiele! Tel: 07354/1487 ab 17 Uhr

3DO

Modul zum Abspielen von Video-CD's für Goldstar 3DO gesucht. Außerdem Sportspele, keine Horrorpreise! Angebote an: Peter Kramer, Bodelschwingweg 11, 32278 Kirchlegern

EXOTEN

Kaufe Neo Geo CD-Titel Samurai Shodown III, Blues Journey, Shinoken, Metal Slug, King o. Fighters 95, Pulstar, Magician Lord, für die neuen Spiele zahle ich mind. bis 60 DM. Tel: 0641/54730

Neo Geo CD, tausche od. kaufe Spiele. Habe KoF 95, 3Count Bout, Pulstar, T. Hunter, Suche: Sam. Shodown 2, Street Hoop, Ninja Commando, Windjammer usw. Tel: 0241-537260 ab 18 Uhr

VERKAUFE

NINTENDO

NES mit 6 Spielen, 2 Controllern für DM 400 DM, GB 4 Spiele Schutzhülle DM 210, oder tausche gegen PS mit 1 Controller und 1 Spiel, Raum Westerwald, Tel: 02626/70328 ab 13.30 Uhr

Super NES+2 Pads+22 Spiele (Yoshi's Island, DKC, Batman Forever, Secret of Evermore), alles für 950 DM, Tel: 07702/ 1828 Christian

Suche Turbo Duo mit mind. 20 Spielen. Biete dafür Saturn mit Sega Rally, Virtua Fighter 2, Panzer Dragoon 2, (alles PAL) und Nights (jp); Adapter und 2-tes Pad. Gianni Tel: 0451/475362 (nach 17 Uhr)

OLDIES

VECTREX: Suche Spiele mit Folie+Anl. in O-Verp. z.B. Web Warp+Cosmic Chasm. Suche auch Zubehör+Anleitung f. Konsole! **COLECO-VISION:** Suche Konsole, Spiele+Zubehör, i.O-Verp. Ruft an! 05151(16136)

Suche Master System-Spiele+Zub. (3D-Brille, Pistole). Keine überbeurten Angebote! 040-7434628

Atari 7800, Jaguar, Lynx, Vectrex, Colecovision, Intellivision, kaufe Module, CD, Zubehör, Cheats und Fanzines. Liste an Oliver Seide. Am Südfriedhof 8, 59423 Unna, 02303-86905, Alles anbieten!

Suche dringend Final Fantasy 1-3 für jap. Famicom (8-Bit). Bitte nur mit Packung und Anleitung. Tel: 07021-58084

SONSTIGES

Suche alles für: SNES, NES, GB, MD, MS, GG, Sat., PSX, PC-Engine, Lynx, Jaguar, CD-32 und Oldie-Systeme. Verkaufe auch 3DO-Spiele für je 35 DM, Tel: 07151-562506

Kaufe fast alles: Sat., PS und 3DO-Spiele. Suche z. B.: WC3, R. Evil, VF 2, RRR, Fade To Black, Panzer Dragoon 2, Myst, Tekken 2 und viele andere. Tel: 04832/3615 ab 19 Uhr

Tausche PS, Sat, PC, NES+MD Games. Habe: Descent, RRR, V.Cop, S.Rally, VF 2, Nights, Wipeout, P.Dragon, Daytona etc. Tel: 04963-990143 ab 19 Uhr Bernd Oberländer, Burgstr. 225, 26892 Dörpen

Hilfe!! Wer hat **Ys 4** für die PC-Engine durchgespielt und kann mir helfen? Hat sonst jemand **Komplettlösungen** zu jp. Rollenspielen? Habt Mitleid. Tel: 0251/794935

Kaufe GB für 40 DM, SNES-, GB- und MD-Spiele, auch ganze Sammlungen. Nur mit Verpackung und Anleitung! Tel: 03634-8495, Peter nicht nach 20 Uhr anrufen!

(Ver)kaufe alles für Playstation/ Saturn/Ultra 64/SNES Konsolen+Spiele, habe auch exotische Spiele, korrekt & seriös. Tel: 09321/24941 von 12 Uhr bis 18 Uhr Christian

Super NES mit 15 Spielen und 3 Pads für 550 DM, Tel: 0551-42382

Verkaufe: SNES mit 4 Joypads, US-Adapter, Top-Spielen (Civilization (US), Final Fantasy 3 usw.) für 600 DM, kein Einzelverkauf, tausche auch gegen PSX mit Spielen. Ruft an! 07131/89317 Björn verlangen

SNES+2 Pads+10 Spielen (u.a. DKC 1+2, Alien 3, Yoshi's Island, Blackhawk, Lost Vikings etc.). Nur komplett 850 DM VHB. Tel: 06151-781150 AB, rufe gerne zurück.

SNES, 2 Monate alt, 1 Pad, 3 Spiele: FIFA International Soccer, Nigel Mansel's Championship, Super Metroid mit Berater. 200 DM! Nur komplett! Tel: 0221/687145 Andrea





WARTET NICHT! GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MAN!AC ABO-SERVICE

Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Mitglieds-Nr:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11/93	3/94	5/94	8/94	10/94	12/94	1/95	2/95		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3/95	4/95	6/95	8/95	9/95	10/95	11/95	1/96		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2/96	3/96	6/96	7/96	8/96	9/96				



Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

LAST RESORT

MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

**Cybermedia Verlags GmbH • MANIAC • „Tipsteufel“
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

STREET FIGHTER ZERO 2



Zwei Cheats, die Arcade-Spezialisten bereits von der Automatenversion des neusten "Street Fighter" kennen, funktionieren auch beim Japan-Import.

Um mit einer klassischen Ausgabe von Chun-Li anzutreten, wählt Ihr im Charakter-Anwahlbildschirm Chun-Li an und haltet den START-Knopf für vier Sekunden gedrückt. Bestätigt die Wahl per Feuerknopf und laßt START los. Chun-Li hat jetzt ein grünes Kostüm an und spielt sich wie im letzten "Super Street Fighter 2 Turbo".

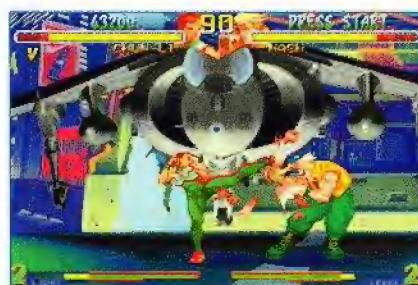
Eine geheime Stage versteckt sich hinter dem Portrait von Oberfiesling M. Bison (in Japan als Vega bekannt). Sobald der Figuren-Auswahlschirm erscheint, haltet Ihr START gedrückt, bewegt den Cursor direkt zu Bison und wartet vier Sekunden. Wählt ihn an und laßt den START-Knopf wieder los. Das folgende Match findet vor einem Wasserfall statt, der entfernt an den aus "King of Fighters '95" erinnert.



Wählt Chun-Li an, indem Ihr im Auswahlménü vier Sekunden lang START gedrückt haltet und danach einen Feuerknopf betätigt



Haltet START gedrückt und bewegt den Cursor auf Bison. Wartet vier Sekunden, ehe Ihr ihn per Knopfdruck anwählt.



Chun-Li erscheint in neuem Dress und spielt sich wie in "Super Street Fighter 2 Turbo"



Als Schauplatz dient ein tosender Wasserfall (wie bei "King of Fighters '95")

X-MEN



Im Titelbild wählt Ihr das Optionsmenü an und sucht Euch einen Schwierigkeitsgrad aus. Drückt jetzt solange \blacktriangle und \blacktriangledown , bis eine neue Option erscheint. Die "Screen Width" erlaubt Euch das Umschalten zwischen Saturn- und Automaten-Bildformat.

$\blacktriangle \blacktriangledown$

COLLEGE SLAM



Wer sich einen unüberwindbaren Spieler erschaffen will, wählt Spielmodus und Team und läßt im "Today's Match Up"-Bildschirm das Richtungskreuz fünf Sekunden lang im Uhrzeigersinn kreisen. Danach drückt Ihr irgendeinen Knopf. Zum Spielbeginn habt Ihr einen Sportler, der wie ein Wirbelwind über das Parkett flitzt.

Power Dunks funktionieren ähnlich: Im "Today's Match Up"-Screen drückt Ihr etwa fünf Sekunden lang \blacktriangle und \blacktriangledown , bis Ihr den Cheat mit irgendeinem Button bestätigen könnt.

PANZER DRAGOON 2



Anti-Cheat: Um den Panzerdrachen mitten im Level vom Himmel zu holen, haltet Ihr L und R gedrückt und betätigt A, B und C gleichzeitig. Das Bild färbt sich nun rot und Eure Spielfigur hat ein Leben verloren.

L + R, A + B + C

BAKU BAKU ANIMAL



Christoph Noll aus Jüchen hat uns einen brandaktuellen Cheat zu diesem seltenen Japan-Import geschickt. Während in dem von Blättern behangenen Hintergrund zahllose Tieraugen blinzeln, gebt Ihr die Tastenkombination B, A, C, \blacktriangle , B, A, C, \blacktriangle und START. Im Hauptmenü erscheint nun die zusätzliche Option "League Mode", in der Ihr Euch mit anderen Baku-Spielern messen könnt. Eure Ergebnisse werden im internen RAM abgelegt.

B A C \blacktriangle B A C \blacktriangle START



TIME COMMANDO



Hersteller Electronic Arts hat uns netterweise verraten, wie Ihr in einen geheimen Level einsteigt. Dazu gebt Ihr im Paßwort-Screen "COMMANDO" ein.

DARIUS 2



Carsten Wiessenberg aus Greven hat uns verraten, wie Ihr das schwierige Ballerspiel wenigstens etwas vereinfachen könnt. Dazu müßt Ihr im Hauptmenü die folgenden Codes eingeben:

Zone Select: Z \blacktriangledown L \blacktriangle

Neue Schwierigkeitsgrade: L \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown

5 Credits: C R \blacktriangledown \blacktriangledown

Dauerfeuer: B \blacktriangle L \blacktriangledown

BURNING ROAD



Um alle Strecken rückwärts zu fahren, startet Ihr im "Practice Mode" wie beim großen Vorbild "Ridge Racer". Beschleunigt und dreht sofort nach dem Start um. Fahrt zurück über die Startlinie – schon geht das Rennen rückwärts.

NEED FOR SPEED



Wenn Ihr die gegnerischen Fahrzeuge mit einem Maschinengewehr aus dem Weg räumen wollt, haltet Ihr folgende Kombination gedrückt, nachdem Ihr im Duell-Modus Euren Kontrahenten ausgewählt habt:

L1 \bullet \blacksquare \blacktriangledown

Um an das versteckte Superauto "Warrior" zu kommen, gebt Ihr als Paßcode "TSYBNS" ein und haltet im "Car Select"-Bildschirm die Tasten L1 und R1 gedrückt.

Einen Arcade-Modus haben die Designer für "Ridge Racer"-Fanatiker implementiert. Gebt "TSYBNS" als Paßcode ein und haltet im "Segment View" die Tasten L1 und R1 gedrückt, damit der Modus erscheint.

WRESTLEMANIA



Vier unterschiedliche Cheats könnt Ihr jederzeit im Pause-Modus eingeben. Funktionierte die Eingabe, blinkt der Bildschirm kurz auf.

Unverwundbar: X \blacktriangle R2 \blacktriangle

Timer-Stop: X \blacktriangle R2 \blacktriangledown

Superkraft: X \blacktriangle L2 \blacktriangledown

Schwacher Gegner: X \blacktriangle L2 \blacktriangledown

GUARDIAN HEROES



Wenn Ihr das Debugging-Menü aufrufen wollt, drückt Ihr im Optionsmenü A, Y, C und geht ins Setup. Dort könnt Ihr jetzt verschiedene Parameter verstellen und gegen jeden der Charaktere im VS-Mode antreten.

A Y C

MAGIC CARPET



Im Option-Modus gebt Ihr die Kombination \blacktriangle , \blacktriangle , \bullet , \blacksquare , \blacktriangle , \bullet , \blacktriangle , \blacksquare . Beginnt das Spiel und schaltet in den Pause-Modus. Jetzt könnt Ihr den Level überspringen, indem Ihr L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig drückt.

\blacktriangle \blacktriangle \bullet \blacksquare \blacktriangle \bullet \blacktriangle \blacksquare

L1 + L2 + R1 + R2

PANZER DRAGOON



Um in den geheimen "Scenic Mode" zu gelangen, in dem Euer Drache unsiegbar ist, gebt Ihr im Auswahlbildschirm die folgende Tastenkombination ein:

L L R R \blacktriangle \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown




$$\bullet \bullet \blacktriangle \blacktriangledown, L1 + L2 + R1 + R2$$

R1 R2 L2 L1

PHANTOM 2040

Level 1	Level 2
* * * F D T	C * * Y D T
* * * * * T	* T B * F P
* * 7 * K *	* L 7 P 7 *
1 F 7 * L ?	Y K F T U S

Level 3						Level 4					
C	*	*	Y	X	T	C	*	*	Y	6	Y
B	Y	Z	R	F	Q	B	9	Z	S	7	P
*	L	7	4	B	*	P	L	7	U	9	C
R	T	N	*	U	6	M	Y	L	T	W	1

Level 5						Level 6					
C	*	F	Y	6	Z	D	F	F	7	6	Z
G	9	Z	S	7	P	G	9	Z	S	7	P
J	Q	8	R	R	C	F	Q	8	C	C	C
C	7	B	T	6	3	L	*	B	U	D	B

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th),
Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (kim)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Tekken 2", © Namco/Sony
Illustrationen: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweiterverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

2nd2none	71
AB Games	11
aRJay Games	41
Dynatex	71
Electronic Arts	100
Flying Arts	67
Freak's Shop	21
Game Express	61
Game Castle	25
Gamestore	53
Grobis Gameshop	49
ICP	83
Jöllenneck	57
Line Edition	71
M.C. Game	49
Maro	17
Metropolis	39
Mystic Games	63
Psygnosis	2, 3
Test & Take	69
Theo Kranz Versand	30, 31
Tradelink	71
UFO Games	71
Video & Game	37
Virtual World	63
Zapp Games	71

BIG MOUTH

Ein internes Capcom-Video bestätigt die Existenz von "Resident Evil 2"! Der Vorgänger entwickelte sich mit über einer Million verkaufter Einheiten zur Killer Application für die Playstation und ist Capcoms größter Hit seit "Street Fighter 2". Das erste "Resident Evil" gibt's nur für die Sony-Konsole, doch Insider flüstern von einer Saturn-Konvertierung der Fortsetzung --- Gehen den 32-Bit-Entwicklern die Ideen aus? In Japan ergießt sich eine Flut von Oldie-Updates über Playstation und Saturn: Ataris "Tempest 2000" kommt für Saturn, ein 1:1-Remake von Sid Meiers "Civilization" erscheint für die Playstation. Das Erotik-RPG "Dragon Knight 4" und das Isometrik-Strategiespiel "Ogre Battle" werden sowohl für Playstation als auch Saturn umgesetzt.

erscheint am 9. Oktober...

...und lockt Capcoms ausgelassene **STAR GLADIATORS** auf den Testprüfstand. In japanischen Spielhallen wird die Weltraum-Schlägerei dank High-End-Spezialeffekten und komplexem Move-System (siehe japanischer Flyer rechts) bereits jetzt als drei-



dimensionaler "Street Fighter"-Nachfolger gehandelt. Wir erwarten die deutsche Playstation-Version, die voraussichtlich mit dem Saturn-Konkurrenten **FIGHTING VIPERS** zusammentrifft. Ein Duell in Spielspaß-Prozenten: Möge der Bessere gewinnen! Während die MAN!AC-Messecrew sich auf der ECTS in London nach Neuheiten umsieht und sich auf der ersten Ausgabe der **CEBIT HOME** in Hannover vergnügt, jettet Christian nach Kanada: Dort residiert das legendäre **EA SPORTS**-Entwicklerteam, die Köpfe hinter Hits wie "NHL Hockey" und "FIFA Soccer". Wir sprachen mit den Chefprogrammierern über ihre Geheimprojekte, das Nintendo 64 und die Zukunft der besten Sportspiel-Serie der Welt.



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Decathlete (Athlete Kings)	Sport erschienen
2	Popolocrois	Rollenspiel nicht geplant
3	Nights	Action erschienen
4	Super Mario 64	Jump'n'Run Ende 1996
5	Hyper Olympics	Sport erschienen
6	Bio Hazard (Resident Evil)	Action-Adventure erschienen
7	Total NBA 96	Sport erschienen
8	Tekken 2	Beat'em-Up erschienen
9	Pocket Monster	Rollenspiel nicht geplant
10	Aquazone 9003 Ink	Simulation nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.



Torsten Oppermann (Spieleveteran und Marketing Manager bei Hasbro Interactive)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Super Mario 64 (Nintendo, 1996):

„...weil es ohne jeden Zweifel das beste Jump'n Run aller Zeiten ist (außer man hat alle 120 Sterne – dann wird's langweilig).“

2. Virtua Fighter 2 (Sega, 1995):

„...oder besser gleich Teil 3, der dürfte bis zum Weltuntergang fertig sein. Das beste Fighting-Spiel aller Zeiten! Kein Konkurrent kommt annähernd an das intelligent designte Special-Move-System und die hervorragende KI der Computer-Gegner heran!“

3. Tetris (diverse Hersteller, ab 1985):

„Weniger ist mehr! Zeitloser Spielspaß ganz ohne Polygon-Schnickschnack und Surround-Gedudel.“



die kreativsten SPIELEHERSTELLER

Hersteller	erstes Spiel	Original-Land	konzepte
Sega	1979	400	Japan
Konami	1977	250	Japan
Taito	1974	250	Japan
Atari	1972	250	USA
Electronic Arts	1983	220	USA
Namco	1979	210	Japan
SSI	1980	180	USA
Activision	1982	140	USA
Sierra	1980	130	USA
Nintendo	1978	130	Japan
Virgin	1983	120	GB
Capcom	1984	120	Japan

DIE WELT DES VIDEO-SPIELS IN ZAHLEN:

Jeden Monat präsentieren wir Euch eine Statistik aus der Welt der Spiele – mal informativ, mal kurios. Der Statistik

liegt eine Datenbank mit 9.000 Videospiel-, Computer- und Automaten-Entwicklungen sowie 20.000 Umsetzungen zugrunde – mit rund 90% aller jemals entwickelten Spiele ist die MAN!AC-Datenbank das weltweit größte Nachschlagewerk zu Eurem Hobby. In diesem Monat verraten wir Euch, welchen Herstellern Ihr die größte Anzahl an Spielen verdankt. Gezählt wurden Originalentwicklungen – die zahllosen Umsetzungen sind nicht mitgerechnet.

PC-PROFIS GESUCHT!

Du liebst Deinen PC mehr als Deine Freundin,
schläfst zwischen ISDN-Modem und Force-Feedback-Joystick
und willst Dein Hobby endlich zum Beruf machen?
Wenn's um Chips & Software geht, kennst Du kein zurück mehr.

Du bist belastbar, zuverlässig
und scheust auch vor PC-Überstunden nicht zurück?

Dann würden wir Dich gerne kennenlernen
und Dich vor Ort auf Deine Tauglichkeit prüfen.
Denn für Konzeption und monatliche Redaktion
eines neuen Zeitschriften-Objekts suchen wir

REDAKTEUR (IN) ZUR FESTEN ANSTELLUNG

Eine spannende Schreibe und einen unbestechlichen Blick für Trends
und Veränderungen auf dem hektischen PC- und Spielmarkt sind ebenso
Voraussetzung wie jahrelange Spielerfahrung und Know-How im Umgang
mit Modem, Internet und kommerziellen Online-Diensten.

Sind wir von Dir ebenso begeistert wie Du von uns, gehörst Du bald
zum Gründungsteam eines Fachmagazins, das die PC-Szene revolutionieren
wird. Du testest Software, betreust Rubriken und Autoren. Regelmäßige
Messen- und Firmenbesuche in Deutschland, dem europäischen
Umland und den USA gehören ebenso in Dein Aufgabengebiet wie Kontakt-
pflege mit Entwicklern, Herstellern und Vertrieben via Telefon, Fax
und eMail. Gute Englischkenntnisse, hundertprozentige Zuverlässigkeit
und sicheres Auftreten setzen wir voraus.

Eine abgeschlossene Ausbildung in den Bereichen Informatik, Marketing
oder Kommunikationswissenschaften ist von Vorteil, jedoch kein Muß.

Schickt Eure Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf,
Zeugnisse, Lichtbild und Probeartikel) an folgende Adresse.

Wir warten ungeduldig auf Eure Briefe!

Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
PC-Stellenanzeige
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



**Einige behaupten, Autorennen
sei die berauschendste
Sportart auf Erden.**

**Beweisen
Sie es.**



Setzen Sie sich ans Steuer bei Andretti Racing, und drehen Sie in der Rennszene richtig auf mit dem einmaligen EA-SPORTS-Karriere-Modus. Zeigen Sie Ihr Können in Indy- und Stock-Car-Rennen gegen echte Fahrer, damit Sie am Ende der Saison von einem besseren Rennstall unter Vertrag genommen werden.

Aber wenn knallharter Wettkampf mehr Ihr Stil ist, schalten Sie in ein Kopf-an-Kopf Rennen mit bis zu drei anderen Spielern über geteilten Bildschirm oder Link-Verbindung. Also, steigen Sie ein und steigern Sie Ihren Adrenalin-Spiegel bis ans Äußerste.

Aber vergessen Sie nicht: Bei Andretti Racing überleben nur die Schnellsten.



**IF IT'S IN THE GAME,
IT'S IN THE GAME®**

**ANDRETTI
RACING**